
N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
217 AVRIL 2009
EN EXCLUSIVITÉ
BIOSHOCK 2
PRÉPAREZ LES SUSHIS,
PAPA EST DE RETOUR !
NOUVEAU !
TOUS LES MOIS
WOW Ultimate
Les stratégies, tactiques
et conseils ultimes
TESTS
Drakensang • The Last Remnant • EndWar •
World in Conflict : Soviet Assault • Hawx •
Memento Mori…
T 02788 - 217 - F: 6,95 €
Yellow MEDIA
Numéro 217 • Avril 2009 • FRANCE métropolitaine 6,95 € • BEL 8,50 € • DOM 8,50 € • RÉU 9,35 € • TOM Avion 1800 XPF • TOM Surface 1100 XPF • CH 14 FS • CAN 11,25 $ • LUX 8,50 € • MAR 83 DH • PORT cont 8,50 €
BIOSHOCK 2 • DRAKENSANG • NEED FOR SPEED SHIFT • ENDWAR • WORLD OF WARCRAFT •
217 AVRIL 2009 • 6,95 €

UNE SEULE GUERRE
DEUX SAGAS ÉPIQUES

DEUX FOIS PLUS GRAND

Dirigez les forces américaines et japonaises au cours de deux campagnes fantastiques.

MAÎTRISEZ VOTRE FLOTTE

Contrôlez plus de 100 unités aériennes, maritimes et sous-marines, qu'il s'agisse de prototypes ou d'unités ayant véritablement existé !

UN RÉALISME JAMAIS ATTEINT

Vivez une expérience inédite et immersive et découvrez l'océan Pacifique et ses îles comme jamais auparavant.

DES COMBATS EN LIGNE MASSIFS

Défiez vos amis dans 5 modes multijoueur inédits absolument passionnants, pour des batailles en ligne explosives !

















Sommaire

217 AVRIL 2009

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

Battlestations : Pacific 46
Call of Juarez : Bound in Blood 22
Cities XL 26
Company of Heroes : Tales of Valor 50
Demigod 48
L'Entraineur 09 32
Need for Speed : SHIFT 34
Stormrise 44

LES TESTS DU MOIS

A-Train 8 69
Drakensang : The Dark Eye 54
EndWar 66
Grand Ages : Rome 64
The Last Remnant 60
Memento Mori 63
Shellshock 2 : Blood Trails 68
Tom Clancy's HAWX 58
World in Conflict : Soviet Assault 65

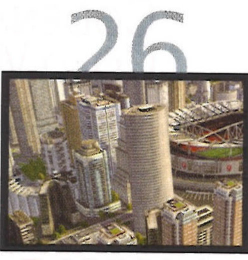
8



JEU DE LA COUV

En février, il fallait être du côté de San Francisco pour assister à la toute première présentation de la suite de BioShock. Et en chasseurs de scoops que nous sommes, forcément, nous y étions ! Scooooop !

26



NEWS JEU

Ambitieux, bien pensé et bien réalisé, on vous parie un jambon beurre de l'Abribus que Cities XL sera la nouvelle référence de la gestion. Dans ce numéro : les premières informations sur le si prometteur mode multijoueur.

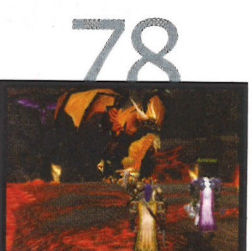
54



TESTS

Les RPG à l'ancienne sont à la fête, à l'image de Drakensang : The Dark Eye. Sans concession, le RPG teuton ne lâche d'ailleurs plus Lucky... ou c'est Lucky qui ne lâche plus le RPG teuton... peu importe, c'est très bon !

78



RÉSEAU

Comment dégommer Sartharion et ses trois dragons dans World of Warcraft ? Facile, vous prenez un bon bazooka et une grenade EMP, vous vous mettez à couvert, et envoyez une armée de cochons jaunes lui botter les fesses. Non mais !

ET AUSSI...

Courrier des lecteurs 6
Déclaration d'indépendance 28
Édito, news 14
Jeu de la couv' 8
Lexique 98
Matos C'est quoi ! 91
Matos News 88
Matos Test AMD Phenom II X4 810 et X3 720 92
Matos Test HIS Radeon HD 4850 IceQ4 TurboX 95
Matos Test Sapphire Radeon HD 4850 X2 94
Matos Top Hard 96
Quoi de neuf 70
Réseau – Dragonica 77
Réseau – Quake Live 76
Réseau – Net News 74
Réseau – Rôliste cherche jeu
RP en ligne 86
Réseau – Try Again : Team Fortress 2 84
Réseau – World of Warcraft : Guide du Joug-d'hiver 82
Réseau – World of Warcraft : Sartharion 25 en mode hard 78
Sommaire DVD 4
Top Rédac 52
Utilitaires 72

COUVERTURE
© 2K Marin/2K Games

IMPRIMÉ EN ITALIE/PRINTED IN ITALY

JOYSTICK n° 217 - Avril 2009
Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Chef de rubrique Tests : Fabio « Sundin » Bevilacqua
Chef de rubrique Rézo : Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Ont participé à ce numéro :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Fred « Styx » Brunet, Mathieu « Clint » Chartier, Damien « Savonfou » Coulomb, Viviane Fitas, Mathieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, Pierre-Alexandre « Pipomantis » Rouillon, David « Krakoukas » Vandenbeuque, Fabrice Bloch, Wilfrid Desachy et Marie-Claude Rodriguez.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Responsable trafic : Maguy Édouard



FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargée de fabrication : Chloé Girault (chloe.girault@yellowmedia.fr)



DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Stige. Siège social : San Mauro Torinese.
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.

Nous informons nos chers lecteurs que Future France change de nom et s'appelle désormais Yellow Media.

DVD-Rom CD-Rom

sommaire

#217

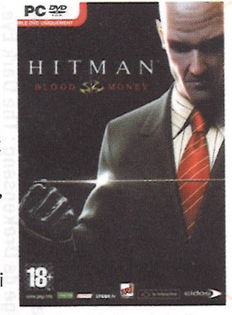
*Ô mon chapooooOOOoooooOOO! **Eh oui, c'est le printemps,** les oiseaux chantent une douce mélodie **et le soleil nous caresse la peau** de ses rayons chaleureux! **Quel bonheur!** Mais que cela ne vous empêche pas pour autant **de tester notre DVD,** rempli à bloc de belles et jolies choses! **Ah, le printemps...***

Sundin

LE JEU COMPLET

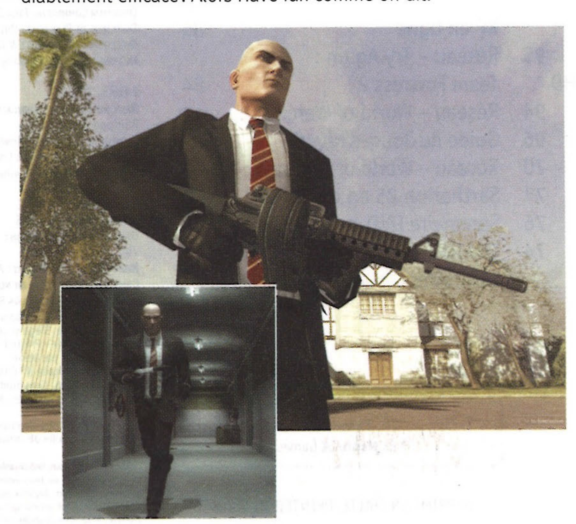
Hitman : Blood Money

Genre: Serial Killer
Développeur: Io Interactive
Éditeur/Distributeur: Eidos Interactive
Site Internet: www.eidos.fr/gss/legacy/hitman_bloodmoney/
Config minimum: Windows 98/XP/2000, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte graphique 64 Mo
Config recommandée: Windows 98/XP/2000, CPU 2 GHz, 512 Go de Ram, Carte graphique 128 Mo



En résumé

Il se fait appeler Agent 47, il est grand, rasé, beau, musclé, et se dit le plus célèbre tueur à gages du jeu vidéo. Il n'a pas tort. Le monsieur est même tellement célèbre qu'il a eu droit à un rôle au cinéma en 2007 (un rôle de composition), et qu'il revient couper des têtes sur PC pour la quatrième fois! Alors rien de fabuleusement nouveau pour ce nouvel opus certes (et c'est d'ailleurs ce qu'on lui a un peu reproché; 7/10 dans le numéro 182) mais Blood Money fait le boulot, et le fait bien. Un level design un poil plus ouvert, un système de réputation assez sympa (on est récompensé différemment selon la manière dont on remplit ses objectifs), une réalisation qui pète bien et pléthore de nouveaux mouvements, armes vicieuses et environnements (Paris, Las Vegas), Blood Money est un bon Hitman, assez peu novateur, O.K., mais diablement efficace! Alors Have fun comme on dit.



LA DÉMO AVEC DES TANKS

Codename Panzers : Cold War

Genre: Boum!
Développeur: Stormregion
Éditeur/Distributeur: Atari
Config minimum: CPU 2.8 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo

En résumé

Que ceux qui ne jurent que par la puissance des bons gros blindés s'estiment heureux, la période est faste! Avec Men of War (3/10 dans le numéro 216), la nouvelle extension de Company of Heroes (en bêta dans les pages qui suivent) et le présent Codename Panzers: Cold War (auréolé d'un 6/10 dans le numéro 216), les adeptes du genre vont pouvoir s'en donner à cœur joie. Sanctionné essentiellement pour des problèmes d'ordre technique, Cold War est un STR direct, bourrin, joli et au final, plus que correct.







LA DÉMO SANS TANKS

THE LAST REMNANT

Genre : Japoniserie
Site Internet : http://na.square-enix.com/remnant/landing.html
Config minimum : CPU 2 GHz, 1.5 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo

En résumé

Un RPG japonais sur PC, ça se fête ! « Fuuuuu » (bruit du sifflet). Et c'est du Square Enix en plus, du tout bon, comme vous le dit Kracoukas un peu plus loin ! D'ailleurs, il vous dit tout, Kracoukas, alors je vais bien me garder de tout spoiler. Donc on lit notre super-test de la mort qui dit que c'est trop bien, on installe la démo (ou le contraire, si vous êtes du genre vraiment suspicieux) et puis, si on est content, on va l'acheter. Elle est pas belle, la vie ?





Les autres fichiers

5 JEUX INDÉPENDANTS
- RotoAdventures
- Mystic Mine
- Spring World Challenge
- Assassin Blue
- Rick Rocket

DÉMOS
- NecroVisioN

VIDÉOS
- Champions Online

- FUEL
- LOTR : Les Mines de la Moria
- Star Trek Online
- Stormrise
- Technique Sartharion 25

DRIVERS
- ATI Catalyst 9.2 Vista
- ATI Catalyst 9.2 XP
- Nvidia ForceWare 182.06 Vista
- Nvidia ForceWare 182.06 XP

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@yellowmedia.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Yellow Media n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom (ou de ce DVD-Rom), et des programmes qu'ils contiennent. Yellow Media ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Yellow Media ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@yellowmedia.fr Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est :

Joystick magazine,
Courrier des Lecteurs,
101-109 rue Jean-Jaurès,
92300 Levallois-Perret.
Nous, on préfère les mails, cela dit.

L'homme qui tombe à peek

Salut les loutres ! Dites, je constate qu'une de mes séries préférées n'apparaît plus dans votre merveilleux magazine : Et Poke et Peek. Alors ? Qu'est-ce qu'ils deviennent ? Au boulot, les feignasses ! Rappelez-nous ces vieilles newset les jeux qui sortaient en ces temps reculés. Et merci à vous, ô grands journalistes qui égayez un peu ma dure vie de collégien.

Un ami qui vous veut du bien

Premièrement, si vous nous vouliez vraiment du bien, vous achèteriez Joystick tous les mois et auriez donc pu remarquer que « Et Poke et Peek » a disparu depuis près d'un an. Ensuite, vous me semblez un peu jeune pour vous intéresser à des trucs d'il y a dix ans. À moins que vous soyez aussi mauvais que moi à l'école et faites juste preuve d'un étonnant sens de l'acharnement. Quand vous aurez enfin votre brevet, en 2016, n'oubliez pas de revenir lire ceci : félicitations !

Une page de publicité

Tout d'abord bonjour !
Après les politesses d'usage telles que : vous êtes les plus brillants, vous avez des corps d'Apollon, le charisme de George Clooney, l'intelligence du professeur Emmett Brown, l'endurance de Rocco Sifredi, etc. je sollicite une audience. Suite à un reportage dans le Joystick n°198 d'octobre 2007 où vous parliez de la communauté francophone de NeverWinter Nights 2, j'ai découvert un site : Syloan 2 ! Je m'y suis incrusté, y ai fait ma place, y ai passé de bons moments, etc. J'en parle au passé, car le serveur a fermé pour une refonte complète de notre mod. Je tenais à profiter de l'aura interplanétaire de votre magazine pour passer un petit message. Le serveur recherche des mappeurs motivés, même débutants, pour nous aider à le terminer le plus rapidement possible. Vous y trouverez une communauté chaleureuse et sympa, où l'hydromel coule à flots (quand la fontaine marche...), les filles sont compréhensives (ou presque) et où les lasagnes-frites sont à volonté (quand notre cuistot corse syndiqué n'est pas en grève illimitée). Nous sommes des milliards à attendre sa réouverture ! (bon O.K., juste une centaine) Si ça vous intéresse, voici l'adresse : www.syloan2.fr Merci d'avance !

Hendaal

Vous êtes bien gentil et vos compliments nous font chaud au cœur, mais au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, nous avons déjà un travail !

ÉCRIVEZ-NOUS, VITE, VITE !
courrierjoystick@yellowmedia.fr

COURRIER

par Yavin

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques et ne pouvons pas vous conseiller sur le matos ou les problèmes de compatibilité. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Une bonne leçon

Bonjour les Joystickeurs fous,
Lecteur assidu de votre magazine, je ne peux m'empêcher de réagir concernant le début du test de Necrovision. En effet, on y lit « aucun FPS n'est basé sur la guerre 14-18 ». Permettez-moi de nuancer ce propos en rappelant à votre mémoire le jeu PC IronStorm... Ce FPS se déroulait, certes en 1964, MAIS dans un monde où l'uchronie est de mise puisque la guerre 14-18 ne s'est jamais arrêtée. L'ambiance tranchée, les armes et les uniformes d'époque, tout transpire la « der des der », malgré l'apparition en cours de jeu de lasers et des prémices de la télévision et de l'informatique. Mais puisqu'ici il ne s'agit pas d'un jeu « pur » guerre 14-18, je préconise uniquement une demi-pendaison du responsable après une lapidation toutefois exemplaire pour ne pas avoir fait référence au jeu précité (sans parler des mods Battlefield et autres...).

Loïc

Vous avez tout à fait raison. En revanche, vous noterez que la guerre 14-18, elle, n'était basée sur aucun FPS.

Appel du pied

Je suis un de ceux qui trouvent ça relou de recopier vos jolies adresses web, mais malheureusement le site n'est pas à jour... Ce serait sympa aussi une petite icône DVD pour repérer tout de suite les jeux indés qui sont sur la galette. Un grand merci à votre mag, que je lis assidûment depuis maintenant trois ans, c'est chaque fois un grand plaisir de le feuilleter !

Raphaël

Sachez que nous travaillons sur des solutions pour que vous n'ayez plus à saisir les adresses par vous-même. De plus, toute la rédaction se joint à moi pour vous remercier de votre assiduité mais... après 3 ans, ne pensez-vous pas qu'il est temps d'en lire un autre exemplaire ?

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris CEDEX 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr

- CD, DVD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@yellowmedia.fr

- Propositions de programmes, images, maps etc. à intégrer au CD de Joy :
cdromjoystick@yellowmedia.fr

- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org



EASTPAK
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com



BioShock 2 BioShock 2 BioShock 2 BioShock

J'ai vu BioShock 2. Tu te rends compte, chérie ? J'ai vu BioShock 2 ! La suite de BioShock ! Tu réalises un peu ? Un des trucs les plus attendus de 2009 ! Mais non, je ne t'ai pas ramené de cadeau ! Mais attends, reviens que je te raconte ! » Tant pis pour elle. Elle ne sait pas ce qu'elle perd. Mais peu importe, une seule chose est sûre : j'ai bien vu BioShock 2, à quelques kilomètres de San Francisco, dans le jeune studio de 2K Marin. 2K Marin oui, et non plus 2K Boston, géniteur du prodige de 2007. Car, en jeu vidéo comme ailleurs, tout peut aller très vite. Fin 2007, sept employés de 2K Boston font 4500 bornes pour rejoindre 2K Marin, à Novato, studio nouvellement créé et en charge de l'adaptation Playstation 3 de BioShock. Sept personnes, pour accomplir une tâche extrêmement ambitieuse : penser et réaliser la suite de l'un des meilleurs titres de la dernière décennie. Et ce, sans Ken Levine, ex-chef de projet de son état, parti travailler sur un autre titre encore tenu secret. Une mission délicate finalement confiée à Jordan Thomas, designer de la Forteresse Folâtre sur le premier opus et catapulté dans la chaire de son prédécesseur après un court séjour chez 2K Australia, qui participe également à la réalisation de cette suite. Le retour à Rapture pouvait alors débuter...



Un Protecteur et une petite sœur. Je veux les mêmes à la maison !

Le pays de Schwarzy a le vent en poupe ! Après la belle surprise que nous a réservée Los Angeles le mois dernier avec Saboteur, San Francisco dévoile aujourd'hui ce qui pourrait être une des expériences les plus sublimes de 2009 : BioShock 2 ! Entre doute, angoisse et excitation, reportage au cœur de 2K Marin.



Le Golden Gate, le fameux.

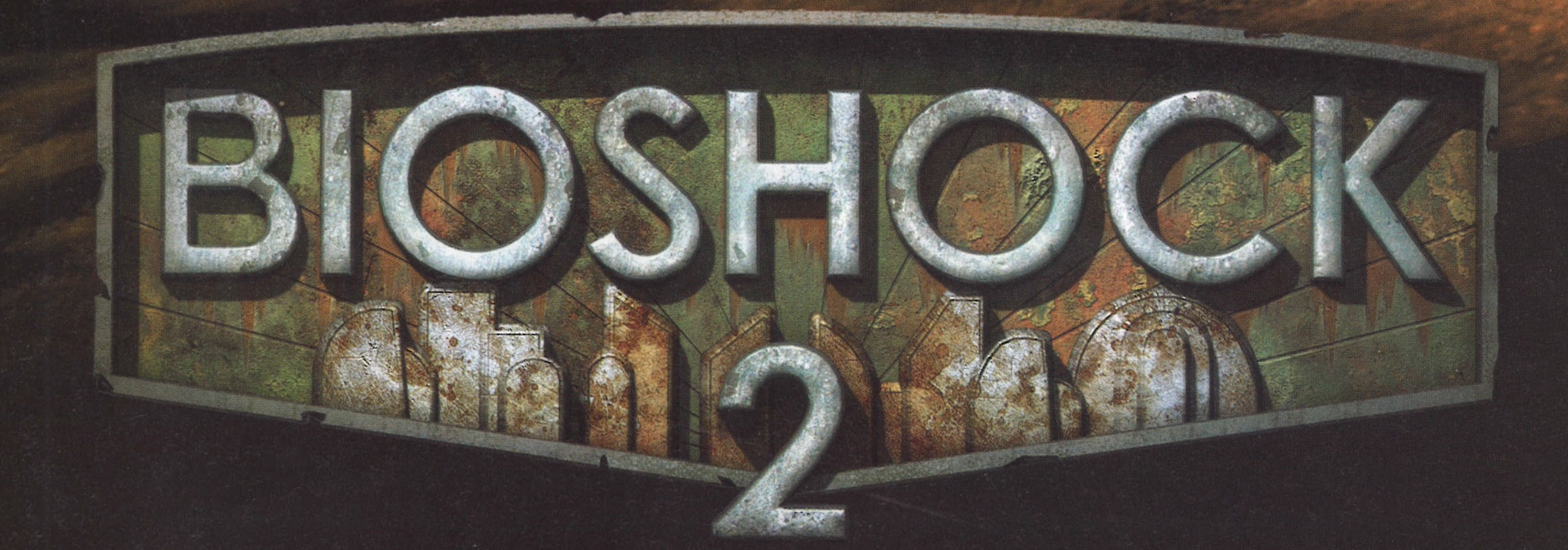
Quadrature du cercle

De l'aveu de la plupart de nos interlocuteurs, dont Hogarth Delaplante, le directeur artistique, la principale source d'inspiration de BioShock 2 a été

GENRE : RETOUR À RAPTURE
ÉDITEUR : 2K GAMES
DÉVELOPPEUR : 2K MARIN/ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : 2009

PAR Sundin

2 BioShock 2 BioShock 2 BioShock 2 BioShock





Petit côté retro pour les nouvelles armes du Protecteur, qui n'en seront pas moins efficaces.



Jordan Thomas, la tête pensante du nouveau BioShock.



BioShock. C'est dire combien le titre a également marqué les esprits de ses géniteurs. Incontournable. Inoubliable. Homérique. Exceptionnel. Il est assez facile de se laisser aller à quelques compliments bavouilleux et dithyrambiques au sujet du premier épisode, auréolé chez nous d'un beau 9/10 dans le numéro 198. Et je ne prendrai que peu de risques en affirmant que le FPS de 2K Boston, né un beau jour d'août 2007, appartient à ces incontournables qui resteront gravés en mémoire un bon bout de temps. Autant dire que réaliser une suite digne de ce nom ne semblait pas chose aisée. Mais possible ?
On s'en persuade, petit à petit, en discutant avec les différents membres de l'équipe, chez qui nous n'avons pas senti une once de prétention ; juste une grande excitation en fait, une véritable frénésie de bien faire, de proposer une nouvelle relation entre le protagoniste (scoop incoming...) et son environnement, avec de nouveaux choix moraux à défendre et un scénario moins con que dans tous les autres FPS réunis. Essayer d'aller plus loin en somme, sans pour autant oublier ce qui a fait le sel de BioShock : une ambiance infecte et malsaine, un cadre onirique et des personnages totalement barrés.

Quel choc. Mais quel chic !

Oubliez Jack, le héros de la première aventure n'est plus. BioShock 2 se situe tout de même à Rapture, ce paradis sous-marin fondé par Andrew Ryan en 1946 pour les élites intellectuelles. Dix ans se sont écoulés depuis le premier épisode qui se déroulait dans les années 60. À ce moment-là de mon récit doit arriver une des grosses informations de mon papier, alors installez-vous confortablement dans un siège pour encaisser correctement ce qui suit.



Hogarth Delaplante, directeur artistique.





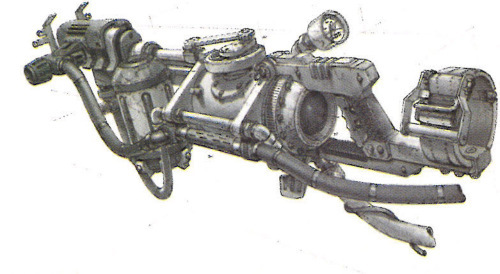
Les petites sœurs

Ah ! Les petites sœurs et leur petit air candide et amusé quand elles plantaient une aiguille de 80 cm dans le sternum d'un cadavre ! Changement de point de vue oblige (vous êtes leur Protecteur), leur attitude à votre égard a bien changé depuis le temps où vous incarniez Jack. Elles en deviendraient presque agréables ! Jeff Weir (à gauche) et Colin Fix (pas à gauche), en charge du character design, des modélisations et des animations, ont néanmoins veillé à ce que leur tronche soit toujours aussi laide, avec un petit côté zombie que ne renieraient pas les créateurs de Left 4 Dead. Nos deux compères ont également bossé sur les silhouettes en général, pour offrir plus de variations, et sur tous les rictus inédits engendrés par les nouvelles interactions entre les résidents de Rapture. Pour un joli résultat, de ce que nous en avons vu.

Merci. Ce scoop, le voici : pour cette seconde incursion dans le monde utopique et atypique de Ryan, maintenant plus délabré que jamais, vous incarnerez un Protecteur. Un Protecteur oui, ce géant bonhomme en scaphandre qui terrorisait Jack et veillait sur ces étranges petites filles gyrovaguant dans Rapture, celles que l'on appelle les petites sœurs... Mais attention, pas question de prendre corps dans le Protecteur numéro 3849 ou 1205 ou 2865, non, le tout premier des Protecteurs ! J'en vois déjà (dont mon rédac' chef, avec un air des plus irrités) qui se demandent comment cette histoire peut se dérouler dix ans après la première et nous faire incarner le tout premier des Protecteurs. Sachez juste que notre Protecteur ne sort pas de l'usine. Il est peut-être même vieux comme le monde, c'est juste que c'était le premier à naître. Il n'a cependant rien perdu de sa vigueur. Foreuse dans la main droite (pour des affrontements bien plus sanglants que précédemment), pouvoirs spéciaux à gogo dans la gauche (les fameux plasmides), cet humain génétiquement modifié dégage un vrai sentiment de puissance. Quelque chose d'extatique même, quand il défonce une porte blindée d'un coup d'épaule ou quand les Chrosômes (le p'tit surnom des méchants) détalent fissa lorsqu'ils aperçoivent sa tronche. Est-il vraiment humain ? Pourquoi a-t-il été créé ? Quel sens a sa vie ? On ne sait encore que trop peu de chose sur notre protagoniste, comme sur le personnage qui tire les ficelles de cette seconde épopée. Le seul petit truc dévoilé est qu'en lieu et place d'Atlas, celui qui guidait Jack dans BioShock via des consignes radio, se trouvera le Docteur Tenenbaum, celle qui était la « mère » des petites sœurs et que Jack avait rencontrée dans Les Hauteurs d'Olympie. Malgré tout, bien que muni d'une pléthore d'armes nouvelles et de plasmides pensées pour sa seule personne, notre Protecteur va en chier, d'une manière ou d'une autre. Personne ne doit l'oublier : cette seconde aventure narre l'histoire d'une nouvelle tragédie.



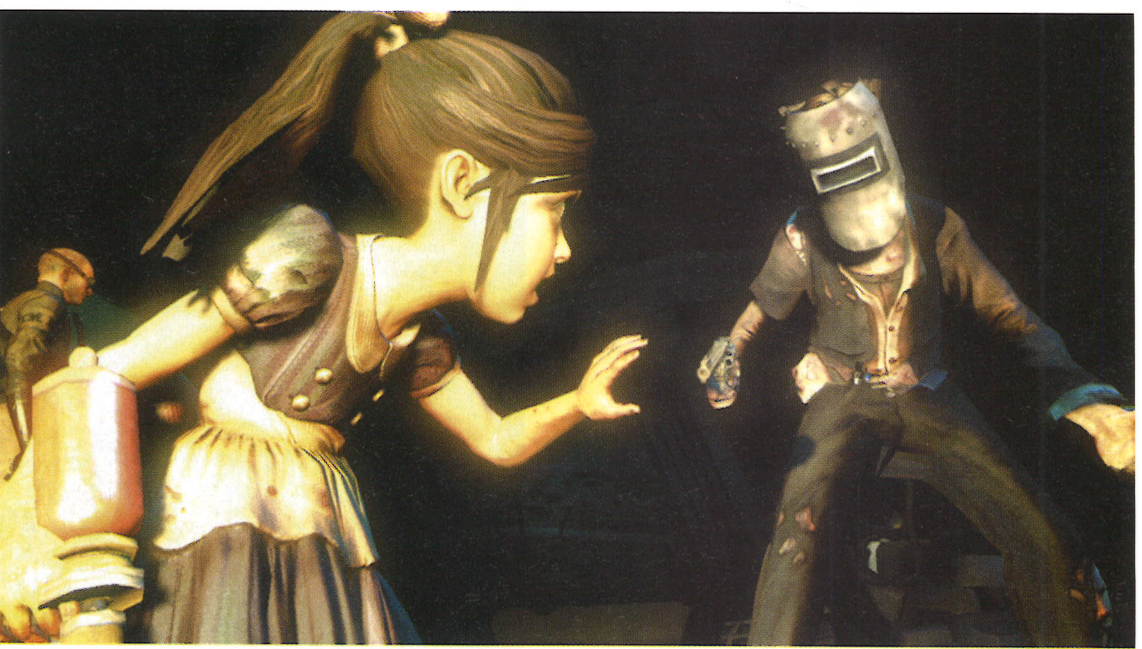
Alors coquin, on ne veut pas prendre son suppo ?





Sanglant ? Vous avez dit sanglant ?





Vade retro, vieux soudeur pervers !







JP Lebreton, level designer en chef.

Des combats plus tactiques

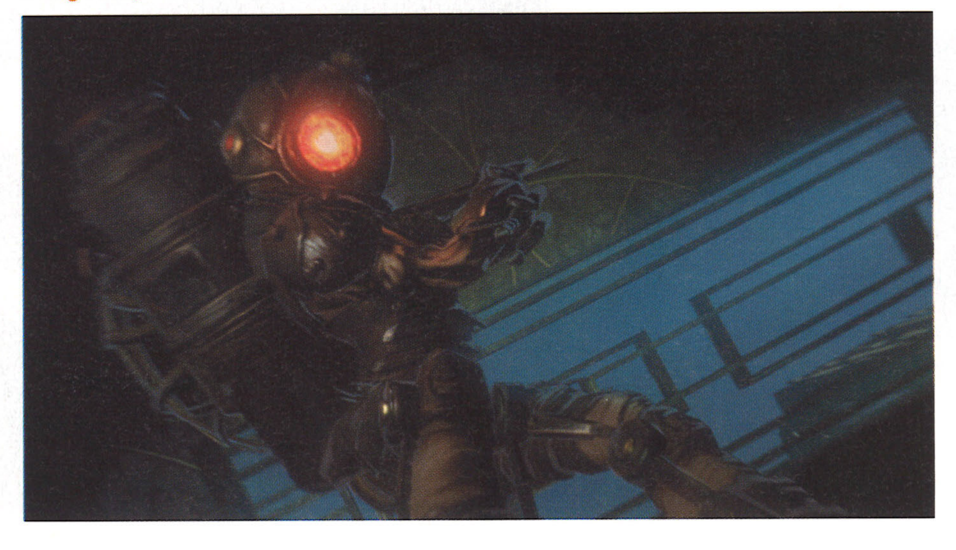
Comme dans le premier volet, chaque rencontre avec une petite sœur vous met devant un grave choix moral. Vous pouvez soit décider de la zigouiller, purement et simplement, soit décider de l'adopter et de la protéger. Dans ce cas de figure, la petite montera sur votre dos, et au fil de votre avancée, pourra identifier, puis récupérer, de l'ADAM (un agent mutagène vous permettant de gagner des pouvoirs spéciaux) sur certains cadavres de Chrosômes. Le hic, c'est que l'opération dure un certain temps, et attire généralement une foule de rôdeurs pervers et détraqués. Il s'agit alors de défendre la petite sœur pendant ce laps de temps dans des rixes beaucoup plus tactiques qu'auparavant. Là réside d'ailleurs une des rares évolutions de gameplay dévoilées dans cette avant-première. Le level design a bien évidemment été pensé pour faire face à ces situations et offre à vos ennemis comme à vous beaucoup plus de possibilités de sauts et de couverts.

Boogey monster

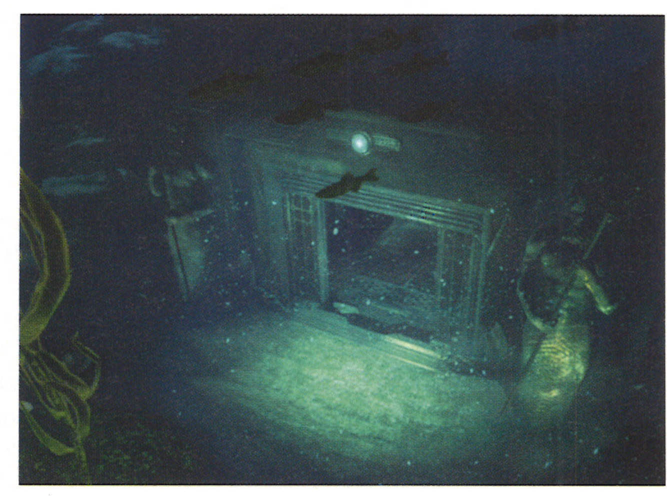
La puissance physique de notre personnage étant décuplée, 2K Marin se devait de retravailler les anciens Chrosômes. Le studio californien en a naturellement profité pour en inventer aussi de nouveaux, plus blêmes et hirsutes que jamais. Mais comme on dit, l'habit ne fait pas le moine. Malgré leur air de drogué des familles, leur vivacité, leur mobilité et leur sens tactique ont été nettement revus à la hausse. On nous promet d'ailleurs beaucoup plus de variations dans leurs approches de combat. D'un point de vue scénar, les messieurs de Novato expliquent cette évolution par le fait que dix ans se sont écoulés dans Rapture, où seuls les Chrosômes les plus résistants ont survécu. Pour chapeauter la piétaille « chrosômique », rien ne vaut un bon gros adversaire increvable, rôle qui revient à la « Big Sister », en référence aux petites sœurs et au Big Daddy (Protecteur, en français). Cette femme efflanquée et nourrie aux hormones « est au plus haut niveau de la chaîne alimentaire », précise JP Lebreton (level designer en chef, il a notamment travaillé sur le niveau Arcadia dans BioShock). Physiquement, elle arbore un look similaire à son homologue masculin, le bide en moins et la capacité de sauter aux quatre coins de la salle en plus. Une inspiration pour créer une telle ignominie, Messieurs de 2K Marin ? « Oui, donc Spiderman... et puis le lévrier aussi. » Chouette, le lévrier ! Un peu ridicule, la Big Sister représente néanmoins un des nœuds de cette seconde aventure, où elle fait figure de boss « récurrent ». En effet, cette atrocité est unique et ne peut donc être vaincue. Ce qui n'est pas sans engendrer quelques moments d'intense frustration à s'arracher les ongles de pieds : elle débarque, vous tabasse, et repart fissa sans que vous n'ayez pu lui déchirer sa combinaison ! À ce problème – car c'en est un, pour moi – les équipes de 2K Marin ont répondu : « Le joueur sera récompensé pour affronter la Big Sister, et sa relation avec elle va évoluer au cours de l'épopée ». L'équipe californienne concède en tout cas que la bonne femme leur a donné un sacré boulot, et qu'elle fut un élément extrêmement difficile à équilibrer.



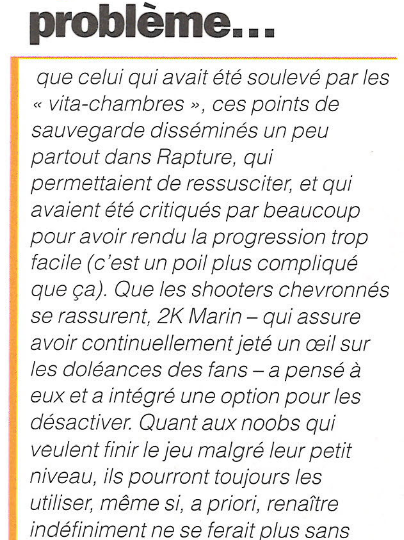
La Big Sister, une femme extrêmement labile.







C'est beaaaaauuuuu !



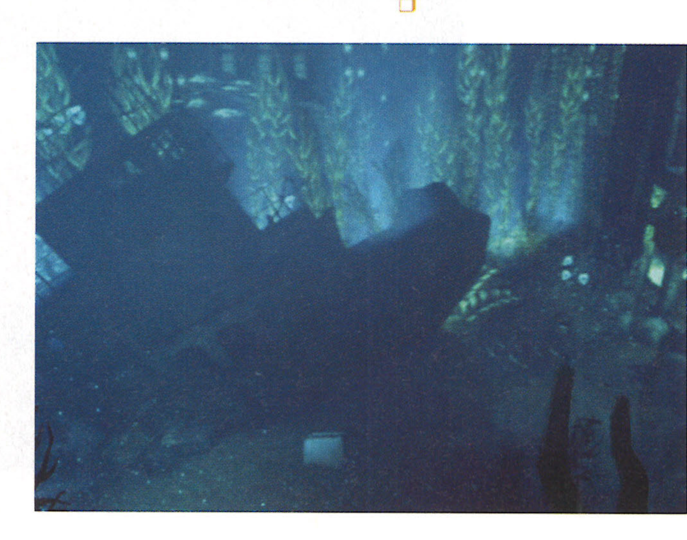
Épineux problème...

... que celui qui avait été soulevé par les « vita-chambres », ces points de sauvegarde disséminés un peu partout dans Rapture, qui permettaient de ressusciter, et qui avaient été critiqués par beaucoup pour avoir rendu la progression trop facile (c'est un poil plus compliqué que ça). Que les shooters chevronnés se rassurent, 2K Marin – qui assure avoir continuellement jeté un œil sur les doléances des fans – a pensé à eux et a intégré une option pour les désactiver. Quant aux noobs qui veulent finir le jeu malgré leur petit niveau, ils pourront toujours les utiliser, même si, a priori, renaître indéfiniment ne se ferait plus sans malus...

Le grand bleu

Parlons maintenant des environnements qui vous attendent. On vous le disait déjà un peu plus haut, l'aventure BioShock 2 se passe une nouvelle fois dans Rapture... et un petit peu autour. Et autour, il y a quoi ? Des poissons, des ruines et des océans. Bien. L'idée de parcourir ces derniers est signée Hogarth Delaplante, le directeur artistique, après moult discussions avec Jordan Thomas (qui, lui, avait pensé au Protecteur comme personnage principal). Selon Mister Delaplante, ces phases sous-marines permettront de « s'absorber de l'atmosphère et de la narration ». Comme dans un rêve, si calme et si pesant à la fois.
Plus globalement, 2K Marin a repensé son level design (ce qui va avoir des incidences sur le gameplay, voir encadré), et avec ça, la gestion des temps forts et des temps faibles. À l'instar du premier opus, on alternera tableaux contemplatifs, moments de stress intense et grandes scènes d'action, plutôt réservées aux environnements intérieurs pour le coup. Oui, car je vous vois venir, on visitera certains lieux tirés du premier volet, qu'on redécouvrira sous de nouvelles perspectives. Question ambiance, rien à dire, on frémira sans doute autant que fin 2007, ne serait-ce que parce que Gary Schyman, le compositeur, est toujours aux manettes. Question graphisme enfin, BioShock 2 est fait du même moteur que son aîné, un Unreal Engine 3 survitaminé encore un peu plus amélioré pour l'occasion. Peu de changements de ce côté donc, pas plus que sur l'interface, qui ne semble pas avoir bougé d'un iota.
Alors BioShock 2, au final ? Géniale suite, gageure ou pompe à fric sans saveur ? Je prendrais de gros risques en jugeant l'expérience sur ce premier regard, qui fut finalement aussi frustrant qu'excitant. Certes, les tristes sires pourraient pencher vers une réponse du genre « suite rondement menée, mais loin de la première expérience », mais, à Joystick, on tient à garder des yeux optimistes. En offrant une occasion de revenir dans le monde si fascinant de Rapture, pour quelques heures de plaisir et d'angoisse, 2K Marin a déjà fait la moitié du chemin vers la réussite. À leur talent de faire le reste.

P. S. : Un aspect classique du FPS ne nous est même pas venu à l'esprit pendant cette expédition à San Francisco : le multi. Ce qui prouve au passage que l'expérience solitaire de BioShock se suffisait à elle-même. Mais voilà (on me l'a lâché comme ça), il y a bien un mode multi dans BioShock 2 !





DITO

Yavin

Intéressante, cette histoire d'un père qui a récemment demandé à son fils de 13 ans de respecter la Convention de Genève lors de ses parties de Call of Duty : World at War. Intéressante, car Hugh Spencer a longuement observé le jeu et a même effectué de nombreuses recherches afin de déterminer à quel point il pouvait être réaliste. Intéressante encore, car parti du préjugé voulant qu'un jeu violent ait des conséquences néfastes sur le comportement de l'enfant, il a conclu que le titre pouvait avoir des vertus éducatives. Privilégier le dialogue en lieu et place d'interdire purement et simplement, nous ne pouvons qu'applaudir des deux mains ! Certes, l'idée d'appliquer les véritables règles de la guerre dans un jeu vidéo est discutable et prête à de longs débats enflammés. Bien sûr, le procédé peut paraître d'une étonnante naïveté. Il n'en reste pas moins que, face aux discours moralisateurs de tous ceux qui voient les dispositifs de contrôle parental comme une ultime solution à tous les problèmes, l'idée du bonhomme a quelque chose de rafraîchissant. De plus, elle a le mérite de rappeler qu'entre deux extrêmes, il y a toujours un juste milieu. Mieux encore, plutôt que de sombrer dans un discours à sens unique, un néophyte s'est initié à un loisir souvent obscur pour un regard extérieur. Loin de l'habituelle diabolisation à laquelle nous sommes désormais habitués, loin des sempiternels clichés, Hugh Spencer nous prouve qu'il n'est pas si difficile d'ouvrir son esprit à de nouvelles choses. Quant à savoir si le procédé choisi se montrera efficace, personne ne peut encore le dire. En revanche, ce qui est sûr, c'est que cette histoire nous prouve que les choses changent. Doucement, mais sûrement.

Alien RPG...

...serait annulé, selon la rumeur. Le FPS (Colonial Marines) pourrait lui aussi subir le même sort. D'après nos indic', ce serait la faute à la crise et à la mauvaise santé financière de Sega, éditeur des deux titres. Plus d'infos le mois prochain.



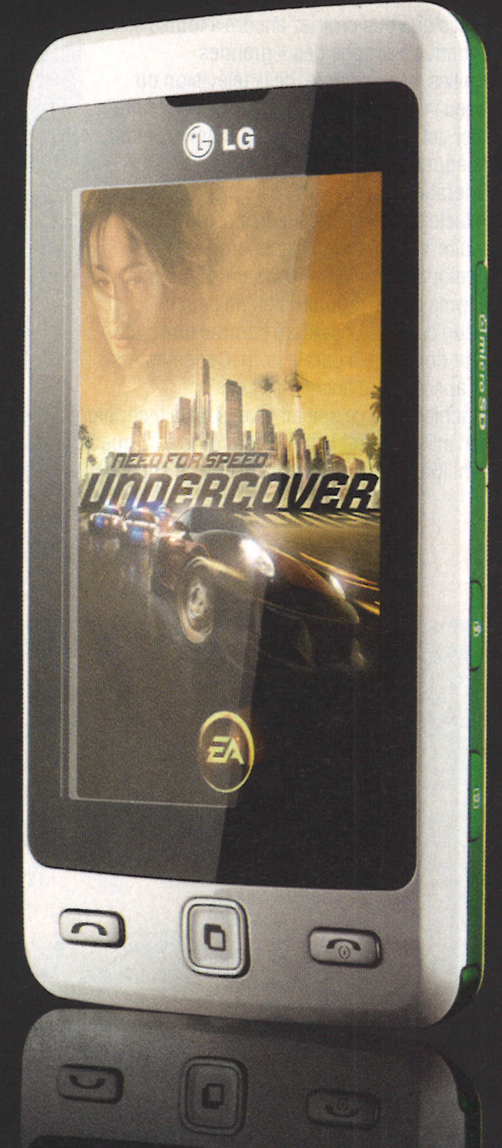


Savon fou

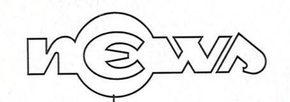
Bientôt, vous pourrez enfin dire « les erreurs de Sony, moi je m'en lave les mains » vu que des hurluberlus ont sorti de véritables savons en forme de joypads (www.etsy.com). Pour l'instant, vous ne trouverez que deux modèles (NES et Playstation) en plusieurs coloris, mais d'autres pourraient suivre si le succès est au rendez-vous, c'est-à-dire si vous vous décidez à en acheter. Non, parce qu'on vous connaît, hein, à ne jamais vous laver les mimines après avoir été faire un tour au petit coin...


V12


LG
Life's Good KP501


LG
NEED FOR SPEED
UNDERCOVER
EA


orange™



Tempête dans un verre d'eau



Au cas où vous croiriez encore à toutes ces sornettes à propos des « grandes familles » (du cinéma, de la télévision ou du jeu vidéo), l'histoire qui suit devrait faire voler votre candeur en éclats. Car les petits Tchèques de Bohemia Interactive (Operation Flashpoint) n'ont pas manqué de tacler Codemasters à propos de la « suite » d'Operation Flashpoint, en développement chez l'éditeur britannique. D'après eux, Dragon Rising ne peut en aucun cas être considéré comme une suite, étant donné qu'à part le nom, Codemasters n'a absolument aucun droit sur la franchise, que ce soit au niveau de la technologie utilisée ou même du contenu. La suite, la vraie, serait bien évidemment le très attendu Arma 2 que Bohemia devrait sortir dans le courant de l'année, si tout va bien. Manifestement, le problème, c'est que tout ne va pas si bien que ça.

Ça se passe comme ça...



Les pirates, c'est sympathique dans Astérix mais, dans le monde réel, ces tristes sires nous pourrissent un peu la vie. À ce sujet, l'avis des acteurs de l'industrie est toujours intéressant et celui de The Creative Assembly (Empire Total War, Stormrise) encore plus, tant la société connaît bien le monde du jeu sur PC. Loin de sombrer dans les accusations faciles, Vispi Bhopti, développeur dans la branche australienne, affirme qu'il ne devrait pas y avoir de protection supplémentaire sur la version PC de Stormrise. Pourquoi s'en passer alors que de nombreux éditeurs s'obstinent à blinder nos versions de protection franchement lourdingues ? Tout simplement parce que, toujours d'après le bonhomme : « Les pirates sont ce qu'ils sont et s'ils ont décidé de pirater votre jeu, ils le feront ». Avant d'ajouter : « Tout ce que pouvez faire est de retarder le piratage, rien d'autre ». Le propos peut paraître un brin fataliste, mais, au moins, les acheteurs de Stormrise ne devraient pas avoir l'impression d'être moins bien servis que certains joueurs sans scrupule.

Apogee Software...

...revit, ou presque. Quelques titres culte du plus célèbre distributeur de shareware des années 90 sont maintenant disponibles sur l'excellent Good Old Games (www.gog.com). Au programme : Blake Stone, Rise of the Triad et... Duke Nukem Forev... Ah non, 3D, zut alors.



The Path...

...sortira vraisemblablement le 18 mars sur Steam. Pour rappel, ce jeu d'aventure atypique revisite le mythe du petit chaperon rouge, façon plongée en enfer. C'est le grand méchant loup qui va être content.

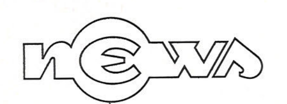






Si jouer à rFactor ou GTR 2 avec un Logitech G25 ne suffit pas à vous plonger dans le joli monde de la simulation, jetez donc un œil aux produits des petits Français de Shark Productions (www.gtr-racinghfr.net/shark/). Vous y trouverez des boîtiers de commandes et même de véritables tableaux de bord avec compteurs à aiguilles ou sur écran LCD. En revanche, avec un ticket d'entrée aux alentours des 400 euros, il va falloir trouver d'excellentes excuses pour justifier ça quand Madame déboulera avec son rouleau à pâtisserie.


WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR II
WWW.DAWNOFWAR2.FR
PC Jeux - 92%
« INDISPENSABLE »
Gamekult - 9/10
« SIMPLEMENT DANTESQUE »
Jeuxvideo.com - 18/20
« UN CHEF-D'ŒUVRE »
16+
www.pegi.info
THE WAY
NVIDIA
IT'S MEANT TO BE PLAYED
relic ENTERTAINMENT
THQ
WWW.THQ.FR
Warhammer 40,000: Dawn of War 2 -- Copyright © Games Workshop Limited 2009. Dawn of War, the Dawn of War 2 logo, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, the Double-headed Eagle device and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images from the Dawn of War 2 game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. Developed by Relic Entertainment. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.
All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.
Games for Windows LIVE



Dans les rayons, l'Acer ?

D'après un site français qui le tient manifestement d'un site britannique qui l'aurait aperçu sur un site turc, le fabricant Acer bosserait sur un nouveau modèle de PC familial basé sur le peu onéreux processeur Intel Atom. L'engin ressemblerait furieusement à une Wii qu'on aurait laissé tomber dans un pot de peinture bleue et proposerait même des clones des célèbres Wiimote en guise de périphérique de jeu. Côté tarification, le fabricant s'orienterait vers des sommes comprises entre 200 et 400 dollars, ce qui est tout de même vachement précis. Bref, sans vouloir trop m'avancer, je pense pouvoir vous prédire le circuit de distribution de l'appareil. Nous devrions donc bientôt le retrouver :

1) sur les chaînes d'assemblage,
2) dans les vitrines des boutiques et
3) à la poubelle.

Délit d'influence

Quel est, à votre avis, le jeu le plus « influent » de l'histoire ? En bon joueur PC, vous ne manquerez pas de penser à des titres culte comme Wolfenstein 3D, Dune 2 : Battle for Arrakis ou, plus proche de nous World of Warcraft. Eh bien, les sacripants de chez Guinness World Records, eux, ont tout simplement choisi d'écarter le marché PC d'un revers de la main pour se concentrer sur les consoles. Résultat, le grand vainqueur de ce classement réalisé par des « experts » est Super Mario Kart, suivi de Tetris et Grand Theft Auto. Le premier aurait été choisi en raison de ses ventes monstrueuses sur Super Nintendo, Gamecube et DS alors que le second doit sa place sur le podium à sa présence sur plus de 50 supports différents. Quant à GTA, l'honneur de la troisième place lui revient grâce à toutes les controverses que la série a pu engendrer au fil des années. Et maintenant que, comme moi, vous êtes particulièrement énervés, je vous propose que, tous ensemble, nous allions donner de violents coups de poing dans le mur.



Sortie de secours

Vous en rêviez, un Américain l'a fait : bâtir de toutes pièces une fringante attraction basée sur le joyeux monde de Super Mario. Et comme on ne va pas très loin avec trois francs six clous, la construction est évidemment d'une laideur peu commune, à faire pâlir d'envie un stand de recrutement de l'armée de terre. N'empêche, voilà qui peut convaincre un certain nombre d'asociaux de lâcher leur écran deux minutes pour redécouvrir le monde du dehors. D'ailleurs je vous laisse, j'ai des arbres à couper pour réaliser mon fabuleux Azeroth World Tour.



Mini-jeux

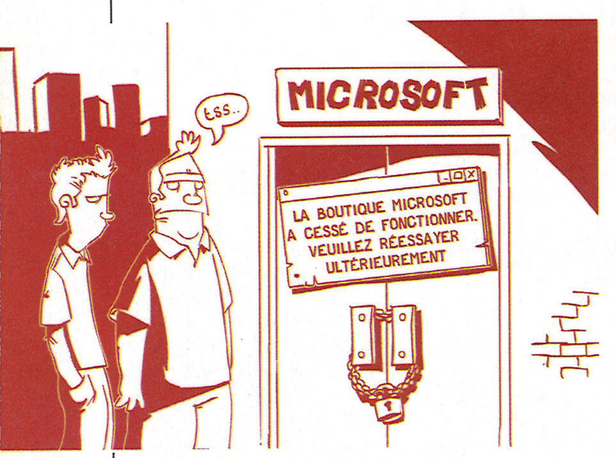
L'action se passe dans une salle d'arcade, au début des années 90 : « Wouah, qu'est-ce que c'est beau », « Un jour, on aura ça à la maison ! », « Espèce de malade, ça n'arrivera jamais ! », « Tiens, va donc rechercher des pièces dans la tirelire de ta sœur, qu'on s'en fasse une autre ». Eh bien ça, c'était le bon temps, comme disent les vieux. Sauf que maintenant, c'est nous, les vieux. Et pour ne jamais oublier notre belle jeunesse, comment résister à décorer nos intérieurs avec des bornes miniatures de Space Harrier, Thunderblade, Super Hang-On et Outrun ? Magnifiques et détaillées, les quatre nous coûteront quand même la bagatelle de 50 dollars. Comme quoi, il y a des choses qui ne changent pas : un gouffre à pognon reste un gouffre à pognon.
www.shopncsx.com





Plus bas que tout

Le monde du marketing (ou de la mercatique, en bon français) a cela de fascinant qu'il semble prêt à s'abaisser aux plus énormes ignominies pour peu que cela fasse parler du produit qu'il tente de fourguer. J'en veux pour preuve l'action commerciale entreprise par Codemasters au Royaume-Uni afin de promouvoir son très moyen Rise of the Argonauts. L'idée, c'est de proposer à de jeunes parents de prénommer leur nouveau-né « Jason » afin de gagner un an de titres Codemasters. Ceux qui céderont auront alors plein de jeux, pas une minute pour les essayer et quelques années pour trouver une réponse crédible à donner au môme quand il viendra leur demander des explications, armé d'une pelle.



Microsoft...

...ouvrira bientôt des magasins entièrement dédiés à ses produits aux États-Unis. Vivement que ça arrive chez nous, qu'on puisse étriper un pauvre vendeur quand Windows plante.

Les dés sont jetés



À ceux qui se demandaient si DICE avait définitivement sombré dans les jeux casual, les développeurs suédois répondent par un grand NON. C'est que certains flippés de la tête s'étaient déjà fait des films suite à l'annonce d'un Battlefield 1943 nettement plus accessible que ses prédécesseurs. Qu'ils se rassurent, les auteurs jurent devant Dieu qu'ils continueront à privilégier le jeu hardcore sur PC tout en affirmant que les joueurs occasionnels ne sont pas la cible du studio. D'ailleurs, entre nous, ce n'est pas non plus la cible de Joystick alors cette nouvelle nous réjouit, vous réjouit, la vie est belle, c'est la fête du slip.

Cartes sur table



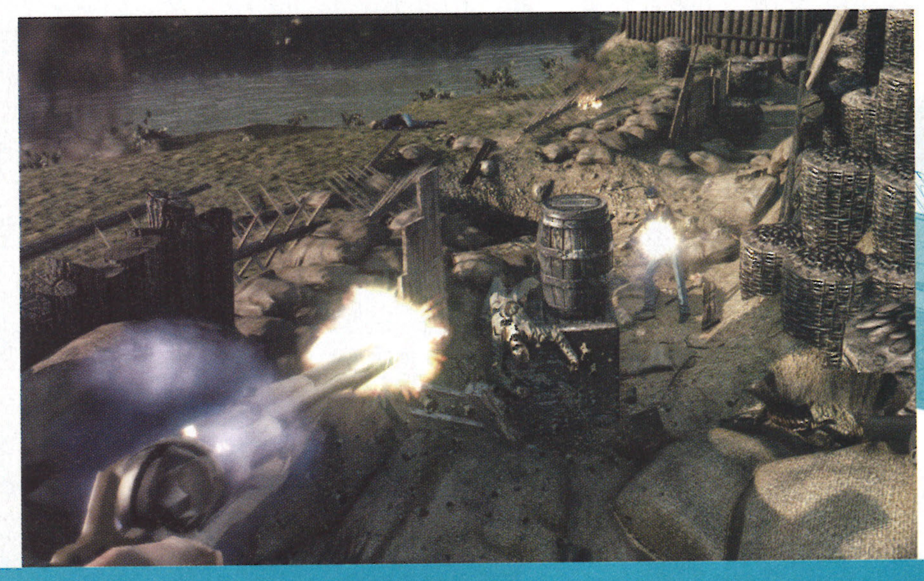
Vous êtes nombreux à vous demander quelles sont les sommes englouties dans la promotion des jeux vidéo. Eh bien, figurez-vous que la réponse pour les États-Unis est connue : 823 millions de dollars et ce, rien que pour l'année 2008. C'est-à-dire « à peine le prix d'un kebab », comme dirait Pipomantis.

Nom d'un petit bonhomme



À l'origine, Prince of Persia, c'était un pauvre bougre enfermé dans un grand donjon, une princesse en pleurs malmenée par un méchant vizir et basta. Vingt ans plus tard, Prince of Persia c'est : de nouveaux jeux, des bandes dessinées et même un futur long-métrage en préparation à Hollywood. Plus fort encore, bientôt, le prince et ses potes auront droit à la transposition de leur univers en... Lego ! Pas un jeu vidéo, non non, les vrais Lego en plastique qui exploiteront la licence du film afin que jeunes et moins jeunes puissent rejouer leurs scènes favorites. Reste à voir si ces curiosités-là arriveront jusque chez nous mais, à moins de scier la France pour la faire dériver incognito dans l'océan Atlantique, je ne vois pas comment on pourrait y échapper.



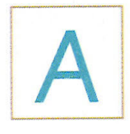




À moi le tonneau de rhum !

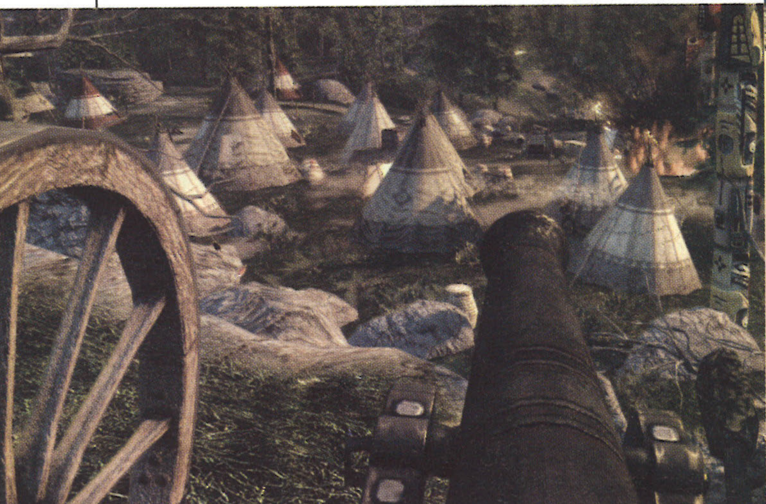
> Genre : Shooter à l'western
> Éditeur : Ubisoft
> Développeur : Techland/Pologne
> Sortie prévue : Fin mai

CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD



Après avoir divulgué les premiers éléments composant ce Bound in Blood le mois dernier, Ubisoft nous a conviés dans ses locaux pour une petite présentation en bonne et due forme. Une nouvelle occasion pour nous d'en apprendre un peu plus sur la suite du « sympathique » Call of Juarez dont Yavin évoquait les diverses phases de gameplay et les différents niveaux dans notre dernier numéro. Pour les malheureux n'ayant pas pu se procurer le numéro en question, rappelons que Bound in Blood est un FPS à la sauce western, se voulant très « mature » (un mot qui fait toujours classe) avec un joli PEGI de 18+.



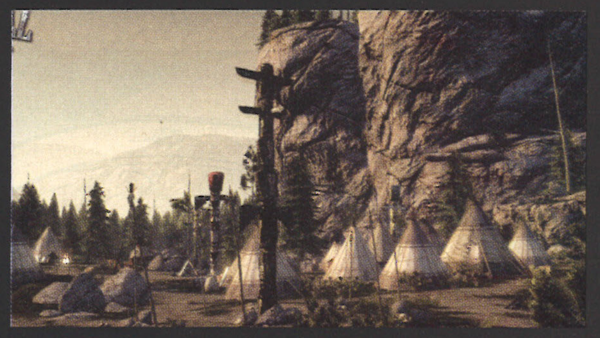


Eh les gars, une champignonnière géante !

En même temps, je doute un peu que les moins de 35 ans s'intéressent encore un tant soit peu au western. Mais bref, Bound in Blood racontera les interminables pérégrinations de deux frères (Ray le bourrin et Thomas le vicieux) à travers les grandes étendues américaines pendant la guerre civile, qui se résumera en fait à : du shoot dans des forêts, et puis du shoot dans des forêts, un petit village « fantôme » typique, et puis encore un peu de shoot dans des forêts. Si on concède volontiers que les décors sont plus ouverts que sur le premier opus, le Chrome Engine 4e édition reste néanmoins loin des références actuelles (le Dunia de Far Cry 2, pour ne citer que lui). Mais allez, n'abusons pas, le graphisme reste très propre et très correct.

Toc, toc, toc

Question gameplay, on tient là un titre qui cultive les paradoxes. Bound in Blood est un shooter digne d'un stand de la fête foraine… mais aussi mou qu'une guimauve ! Il faut dire que



Il était une fois dans l'Ouest…

l'absence de nouvelles idées et de fonctionnalités élaborées (la seule subtilité réside dans un mode de concentration particulier, via une jauge qui permet de dégommer plusieurs ennemis en même temps) n'aide pas à rompre la monotonie du : « je te vois, je te bute ». Une simplicité qui semble néanmoins totalement assumée par nos amis polonais. Reprécisons par ailleurs que jouer la campagne solo en coopération ne sera malheureusement pas possible (malgré la complémentarité des deux pistoleros) pour des raisons que, par décence pour mon petit-neveu mythomane, je ne vous donnerai même pas.

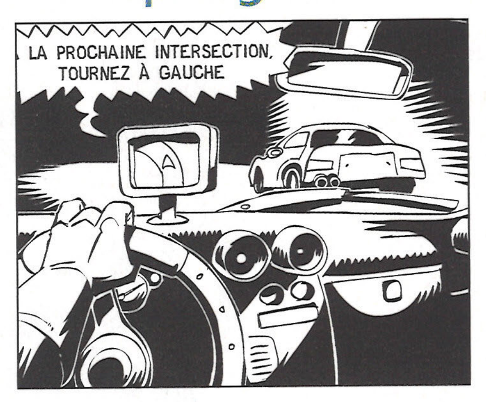
Heureusement, il y a Findus

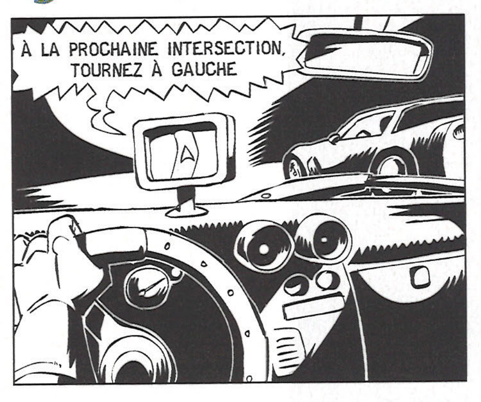
Heureusement, Bound in Blood fait meilleure figure avec ses modes multi, qui pour le coup, foisonnent de bonnes idées. En plus d'un mode proie-prédateur classique, Techland a imaginé le mode Bounty, qui n'a, a priori, rien à voir avec la barre chocolatée au mauvais goût de noix de coco. Pour faire simple, plus vous tuez de méchants autres joueurs, plus votre tête rapportera de l'argent, plus les adversaires voudront votre peau. Sympa sur le papier. Enfin, on nous promet également un paquet de mini-scénarios reprenant les grands thèmes du western : des shérifs contre des voleurs, des attaques de train, des parties de cartes avec Clint Eastwood, etc. À l'instar de son aîné, Bound in Blood s'annonce donc bien parti pour rentrer dans la fabuleuse catégorie des jeux « sympathiques », sympathiques comme le fils de la voisine, celui qui n'est pas très futé mais toujours disponible pour m'aider à porter mes courses au huitième étage. Chacun comprendra comme il veut cette métaphore foireuse, et faute de mieux pendant la période de sortie du titre, pourra toujours passer un petit moment sans prise de tête à jouer aux cow-boys et aux Indiens.

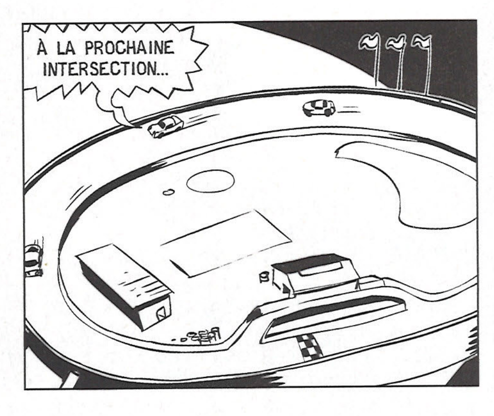
Sundin



Braquage à la Belge







Sans arrière-pensées

Que vaudra le prochain Windows Seven pour les jeux ? D'après les responsables d'une petite entreprise familiale basée à Redmond, dans l'État de Washington, aux États-Unis, le nouveau système d'exploitation serait « excellent ». Il n'y aurait, d'après eux, que de bonnes nouvelles à annoncer et le tout s'avérerait plus « robuste », voire même plus rapide que Windows Vista. Nos informateurs n'ayant évidemment rien à gagner à prétendre le contraire, nous les croyons sur parole et sommes enchantés de vous transmettre toutes ces nouvelles, ô combien rassurantes !



Retour sur l'île Mystérieuse 2...

...sortira en juin prochain chez Microïds sur PC et iPhone. Les deux versions pourraient d'ailleurs se lier entre elles ! Les pros du marketing appellent cela la « convergence ». Chez les gens normaux, ça veut dire payer deux fois pour la même chose.



Chaque chose en son temps

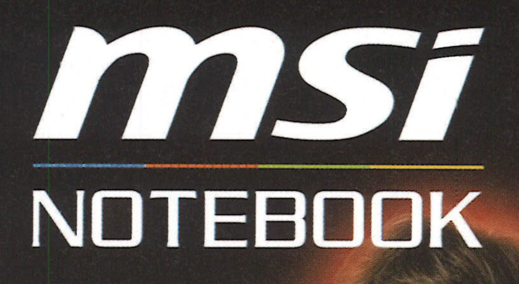


Prenez votre agenda, allez ensuite à la page du 31 mars 2009 et écrivez, en rouge : « Ne pas oublier d'acheter Braid ! ». J'ose espérer que vous vous rappelez qu'il s'agit peut-être bien d'un des meilleurs jeux de plate-forme de tous les temps et que sa sortie sur Xbox 360 l'année dernière a provoqué quelques sympathiques remous. Ainsi, des confrères de l'hebdomadaire américain Time l'avaient placé deuxième meilleur jeu de 2008, juste derrière Grand Theft Auto 4 ! Même Fumito Ueda, le génial créateur des jeux Ico et Shadow of the Colossus (sur Playstation 2), avait avoué son admiration pour le travail accompli par Jonathan Blow, créateur de Braid. Pour savoir ce qui rend le titre si exceptionnel, foncez télécharger le jeu (http://braid-game.com/) ou attendez notre test, qui vous expliquera tout en long, en large, en travers, en faisant des roulés-boulés, le poirier, du trapèze et encore plein d'autres acrobaties rigolotes à s'en péter les côtes.

Monts et merveilles

American McGee s'est remis au travail, main dans la main avec Electronic Arts. Le célèbre level designer de Doom et créateur du très bon American McGee's Alice donnera bientôt suite à sa version torturée de l'univers de Lewis Caroll, sortie au début de cette décennie. La date de sortie est inconnue, le titre non définitif (« The Return of American McGee's Alice », on a vu plus inspiré) et vous n'aurez même pas droit à une seule image, vu que vous n'avez pas fini votre assiette à midi.





MSI recommande Windows Vista® Home Premium

« Mon arme secrète pour gagner en puissance ! »



« Notebook MSI GX ultrapuissant : gamers sensibles s'abstenir »

- Linkin -
1er du classement Cyberleagues

Notebook MSI GX-GT : une gamme de portables ultra-puissants

- Technologie Processeur Intel® Centrino® 2
- Windows Vista® Home Premium Authentique
- Ecrans 15,4" et 17,1" ACV (Amazing Crystal Version)
- Cartes graphiques 3D NVIDIA Geforce 9800 MGS, ATI RADEON HD4850
- Technologie Exclusive MSI Turbo Drive Engine (TDE)
- Technologie Exclusive MSI Eco Engine (économie d'énergie)
- Sortie HDMI
- Port E-SATA
- Design aluminium brossé
- Son 5.1 certifié DOLBY®
- Webcam intégrée 2.0M Pixels



Technologie exclusive
Turbo Drive Engine





Technologie exclusive
Eco Engine (économie d'énergie)



Carte graphique 3D
NVIDIA Geforce 9600M GT, 512Mo VRAM



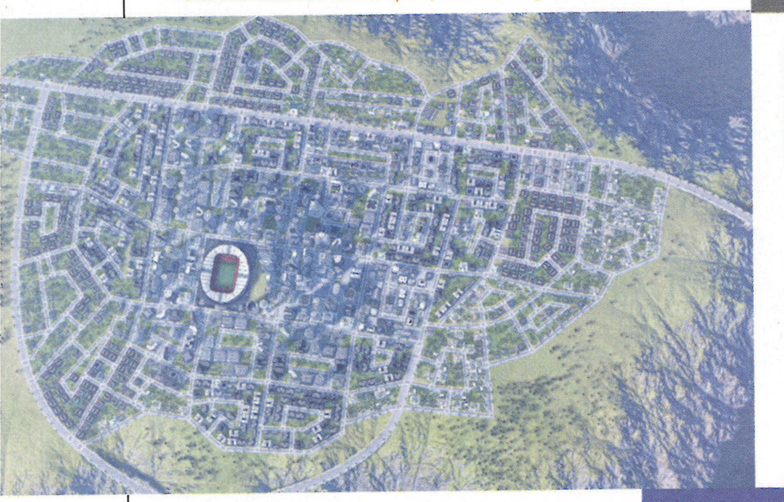
Expérience Audio certifiée Dolby®

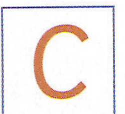


http://msi-gx.com


Patience et rigueur permettront de reconstruire la Big Apple.


Une ville tournée vers le sport, et bien conçue !





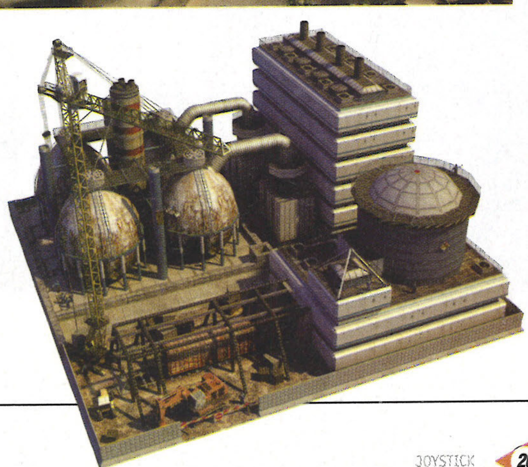
C'est un fait, les simulateurs purs et durs tendent soit à disparaître soit à laisser place à des concepts casual. Il est donc bien agréable de voir qu'un studio français, tel le Gaulois face à une armée de Romains, n'abdique pas. Avec Cities XL, le studio parisien Monte Cristo s'attaque au city-builder 2.0 rêvé par toute une communauté d'adeptes de la gestion. « City Life (sorti en 2006, ndlr) avait fait bonne impression. Nous nous sommes donc lancés dans un projet plus ambitieux avec Cities XL, profitant de l'engouement pour les MMO et l'aspect coopératif », explique Philippe Da Silva, directeur marketing. Et d'envergure, Cities XL

>Genre : Bétonneur persistant
>Éditeur : Focus Home Interactive
>Développeur : Monte Cristo Games/France
>Sortie : Été 2009

CITIES XL

n'en manque pas ! « Tout cela n'aurait pas été possible avec les budgets que nous gérons habituellement. D'un ou deux millions, nous sommes passés avec un budget de dix à douze millions d'euros », confesse notre interlocuteur. Et ça se voit. Du moteur sérieusement remis à jour aux prétentions communautaires du jeu, en passant par les imbrications réalistes de l'I.A., Monte Cristo donne l'impression d'avoir pensé à tout. De quoi, en tout cas, nourrir l'ambition d'imposer Cities XL comme le city-builder nouvelle génération de référence.


Le GEM ski, vin chaud et pistes noires.



Un simulateur solide...

Cities XL est conçu pour fonctionner aussi bien offline, en city-builder classique, qu'online, et là, s'entremêleront des tonnes de possibilités ; un titre accessible aux néophytes donc, mais qui n'oublie pas pour autant les furieux de la construction virtuelle. Il est ainsi possible de concevoir sa ville à l'américaine, confinant ses différentes zones (résidentielles, commerciales, industrielles) à l'intérieur de jolis axes routiers quadrillant le paysage. Il est aussi possible de s'entêter à concevoir soi-même de jolis axes courbés,

Le zoom permet de descendre jusque dans la rue.



de loger manuellement ses buildings, et de définir où installer chaque type de population, commerce, etc. Avec quelque 600 bâtiments différents prévus pour la sortie du jeu, des possibilités de construction 3D très avancées et une I.A. qui s'annonce déjà suffisamment bien rodée pour adoucir la progression, Cities XL a de la répartie. Le plus fou ? C'est qu'il ne s'agit que de la partie émergée de l'iceberg.

...COLLABORATIF...

L'approche communautaire est bien sûr l'aspect le plus innovant de Cities XL. Car cette ville que l'on a créée avec amour s'intègre à un concept plus large de planète. Chaque planète, jouant ici le rôle de serveur, accueillera jusqu'à 10 000 villes de 10 km², chacune jouée par une personne différente. Le plus intéressant, c'est que Monte Cristo a écarté d'emblée la possibilité de mettre en concurrence territoriale les joueurs.
Au contraire, le studio a souhaité favoriser une émulation collective positive, transformant son city-builder en une expérience totalement coopérative. Mieux, Cities XL sera un véritable univers persistant qui continuera à vivre même lorsque les joueurs ne seront pas connectés. Ce qui les encouragera, via n'importe quel navigateur web, à accéder au site Internet communautaire de Cities XL. Un site où ils pourront consulter les statistiques de leur ville, mais aussi gérer leur empire en temps réel. Monte Cristo a bel et bien pensé un jeu qui ne dort jamais...
Prenons d'ailleurs le commerce, point culminant de l'expérience, comme exemple. Il faut préciser que la capacité de commerce d'une ville sera définie par les organes de transport à disposition (routes, ports, aéroports). De quoi exporter en quantité ses ressources excédentaires chez ses voisins, pour mieux en importer d'autres.
Un véritable marché des ressources sera ainsi au cœur des tractations. On imagine alors de véritables liens commerciaux s'établir entre les joueurs, avec pour simple objectif de prospérer ensemble et pas seulement guidés par la soif de capitaux.

...ET PLEIN D'IDÉES

Pour éviter que le jeu perde en intérêt au fil du temps, Monte Cristo a imaginé différentes astuces. La première, classique, concerne l'ajout régulier de contenu. Des mises à jour gratuites, mais aussi l'intégration de « Gameplay Extension Modules », sortes de petits add-on vendus à prix raisonnables (entre 2 et 12 euros) et qui prendront la forme intéressante de « Tycoons », autant dire : de jeux dans le jeu. Au départ seront disponibles deux GEM loisirs : une station balnéaire et une station de ski, que l'on gérera comme le propose n'importe quel jeu de gestion classique (prix du soda, quantité de sel dans les frites, emplacement des attractions, etc.). Bien entendu, ces GEM ne seront pas dissociés de l'univers persistant de Cities XL et resteront accessibles aux habitants des villes d'autres joueurs. Soit un excellent moyen de s'épanouir dans le tourisme. Et l'on vous laisse imaginer la somme des déclinaisons envisageables...
Autre centre d'intérêt : les « Blueprints ».
Des plans de bâtiments célèbres (Tour Eiffel, Chrysler Building, etc.) seront distribués aux joueurs, mais demanderont pour leur construction des ressources difficiles à obtenir, poussant à l'échange. Enfin, la communauté jouera un rôle précieux et l'équipe promet d'animer le jeu en lançant toutes sortes de défis. Et ce ne sont là que quelques exemples des possibilités quasi infinies, offertes par la précision méticuleuse du simulateur. Un beau et grand projet qui, on l'espère, ne nous décevra pas. Bémol toutefois, et non des moindres, toute la partie collaborative et persistante sera réservée aux joueurs abonnés. Une offre « planète » facturée 15 euros/trimestre (ou 7 euros/mois) qui, bien qu'accessible, obligera Monte Cristo à offrir un service irréprochable.

CLINT

Le moteur rend bien. Espérons qu'il ne soit pas trop gourmand.



LEGEND OF PRINCESS

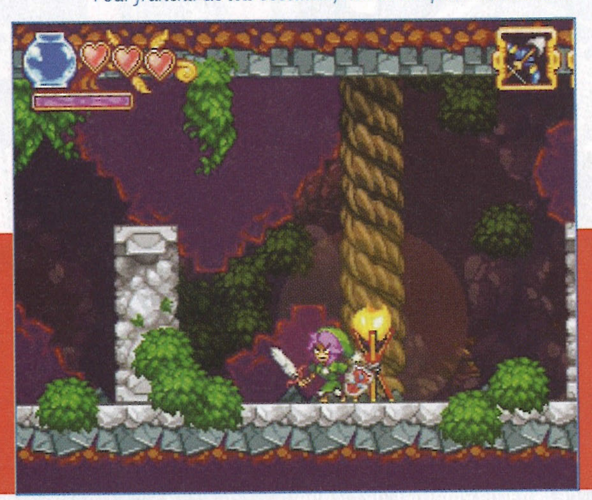
>Genre : Plateforme >Développeur : Joakim Sandberg > www.konjak.org



N'oubliez pas de casser ces jolis récipients, ils vous alimenteront en bonus.

Une lettre d'amour adressée à Legend of Zelda, voilà comment l'auteur définit lui-même ce sympathique hommage sous forme de jeu de plateforme à l'ancienne. Coloré, fin, jouable en seulement quelques secondes, Legend of Princess se révèle pourtant ardu comme un tour de France en skateboard mais aussi prenant à la manière d'un vieux Wonder Boy sur borne d'arcade. Si le jeu est loin d'être finalisé, il n'en reste pas moins une fort jolie découverte dont, cerise sur le gâteau, on peut récupérer toute la belle bande sonore au format MP3 sur le site officiel du développeur. La grande classe.

Pour franchir de tels obstacles, rien de tel que le double saut.



DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

L'actu des jeux indépendants

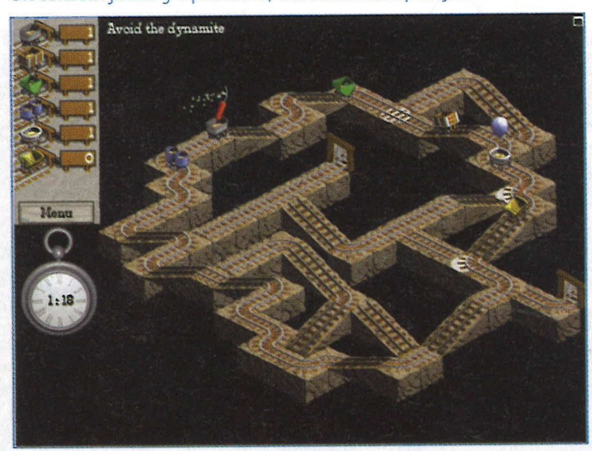
LE JEU DU MOIS MYSTIC MINE

>Genre : Action
>Développeur : Koonsolo
>www.koonsolo.com

Prenez un gamepad en main et comptez le nombre de boutons. Normalement, si celui que vous avez pris a moins de trois ans, vous devriez arriver à un résultat proche de douze. Douze boutons ! Pensez-vous vraiment qu'il soit nécessaire de disposer d'un nombre incroyable de fonctionnalités pour s'amuser ? La réponse est non, mille fois non et le chouette Mystic Mine va vous le prouver car vous y jouerez avec une seule touche !

Celle-ci vous servira simplement à changer la direction des aiguillages présents sur le parcours de votre autonome petit chariot. À vous de prendre la bonne décision au bon moment afin de récupérer les items générés aléatoirement et ce, dans un laps de temps limité. Un bonheur n'arrivant jamais seul, il est possible de convier jusqu'à cinq adversaires autour d'un seul clavier pour des duels hilarants et désarmants de simplicité.

Un conseil : jouez-y à plusieurs, c'est tellement plus fun !



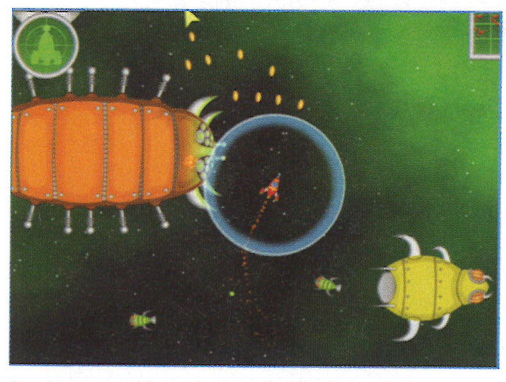
Trop de chaîne tue la chaîne. Placez-les avec parcimonie.

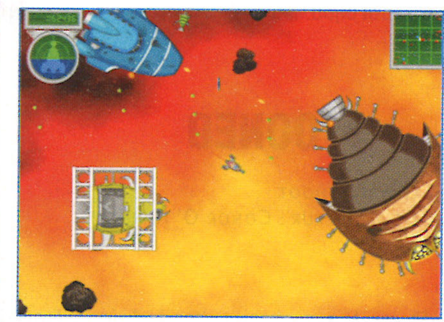


RICK ROCKET

>Genre : Shoot-em-up >Développeur : Troy Hepfner >www.mygamecompany.com

Mes petits gaillards, nous avons un sérieux problème ! La Terre est en danger, l'ennemi est à nos portes ! C'est la douzième fois en un mois, vous en avez marre, je comprends. Mais soit vous la sauvez, soit vous partez vivre sur une planète un peu moins agit... Les gars, youhouuu, y'a quelqu'un ? Ah ben non, il ne reste que Rick Rocket et son joli vaisseau. Le voilà prêt à partir dessouder de l'envahisseur alien dans 48 missions intenses et épiques. Contrairement à la plupart des jeux du genre, celui-ci est scénarisé de bout en bout grâce à de belles illustrations intercalées entre chaque niveau. Un jeu plutôt réussi.





Ne rêvez pas, votre vaisseau, c'est le plus petit de tous.

BUCCANEER : THE PURSUIT OF INFAMY

>Genre : Action >Développeur : Stickman Studios >www.pursuitofinfamy.com

Pour le moins fascinantes, les batailles maritimes n'en restent pas moins terriblement meurtrières. Pourquoi ne pas le constater par soi-même en s'affranchissant de contraintes lourdingues telles que la gestion du vent ou d'une armée de marins alcooliques ? Dans Buccaneer, vous contrôlez la direction de votre navire et tirez sur tout ce qui bouge, c'est tout ! Plutôt fun dans son concept, le potentiel du titre se voit renforcé par une réalisation hors norme grâce à l'utilisation d'un excellent moteur 3D capable d'afficher de grandes étendues d'eau particulièrement crédibles. Jetez-y un coup d'œil, vous risquez bien de ne pas en revenir avant d'être devenu le pirate le plus redouté des Caraïbes.



Vous pourrez même annihiler des villages entiers, quelle joie !

Et un de moins, un !

SPRINGWORLD HALLENGE

>Genre : Réflexion
>Développeur : Nyblom Software
>www.springworldchallenge.com

Depuis l'apparition des moteurs physiques évolués, bien des développeurs en profitent pour nous soumettre de multiples exercices basés sur cette science aussi chère à Isaac Newton qu'effrayante pour mes bulletins de notes au lycée. En voici encore une preuve avec l'amusant SpringWorld Challenge dans lequel vous devrez vous rendre d'un point A vers à un point B sans casser votre véhicule, routier ou spatial. Pas si facile, vu les nombreux obstacles destructeurs que vous croiserez. Routes escarpées, rochers, virages tordus et autres astéroïdes vous guettent, prêts à réduire votre engin en miettes. La réalisation graphique de l'ensemble est loin d'être au top mais la vérité est ailleurs, comme dirait l'autre.

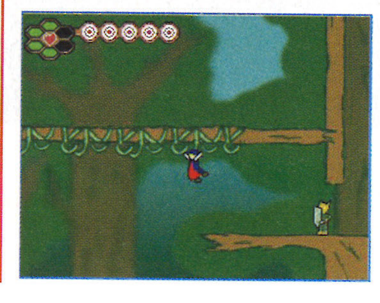


Passera, passera pas ? (indice : passera pas)

ASSASSIN BLUE

>Genre : Plateforme >Développeur : Banov
>http://gmc.yoyogames.com/index.php?showtopic=412818

À votre avis, vaut-il mieux un jeu doté d'un aspect de gameplay excellent alors que tout le reste est de niveau passable ou juste « bon » ? Un jeu excellent à tous les niveaux ? Je m'en doutais, bande de lourds. Bref, Assassin Blue se présente comme un titre de plateforme archiclassique et dans lequel votre seul but est de dézinguer tout ce que vous voyez apparaître à l'écran. Rien de révolutionnaire donc, sauf qu'après avoir passé l'après-midi nécessaire pour boucler l'aventure, vous aurez le sentiment d'avoir parcouru un bon jeu. N'est-ce pas là l'essentiel ?



Plus classique, tu meurs.



DEFENSE GRID : THE AWAKENING

>Genre : Tower defense >Développeur : Hidden Path Entertainment
>http://defensegrid.hiddenpath.com

Encore un « tower defense » ? Vraiment ? Ah ben oui, mais en même temps c'est pas vraiment de notre faute si les petits gars de chez Hidden Path se sont levés un beau matin pour pondre l'un des meilleurs jeux du genre. Le principe reste le même, à savoir placer des tourelles pour empêcher des vagues d'ennemis d'aller détruire votre base. Ce qui change, c'est surtout les moyens mis derrière le jeu. Graphismes honnêtes, direction artistique plus que soignée, foule de petits détails, voix british distinguée pour votre ordinateur de bord, tout vous met dans l'ambiance et donne envie d'oublier le monde extérieur afin de passer des nuits blanches sur ce petit bijou.


Vous traverserez plusieurs dizaines de niveaux, changeant régulièrement d'ambiance visuelle.

HARPOONED

>Genre : Shoot
>Développeur : Conor O' Kane
>http://harpooned.org/



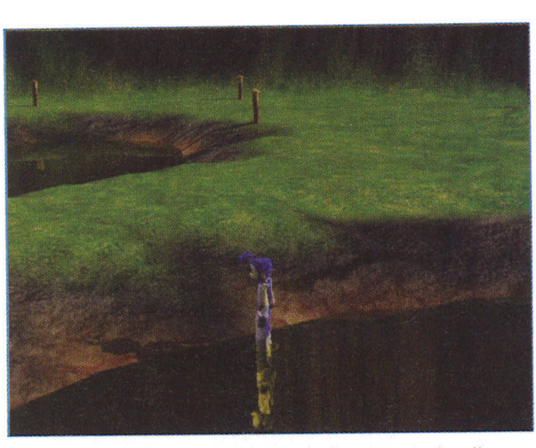
« On va se faire de ces steaks de baleineau les gars ! »

Et voici le moment tant attendu du jeu militant du mois ! Grâce à Harpooned, vous chapeauterez une équipe de « recherche » japonaise dont le but est de mettre à mort un important nombre de cétacés. Or, pendant que vous massacrez des baleines avec le sourire, des activistes viendront vous embêter, des écoterroristes tenteront de détruire votre bateau et j'en passe. Il faudra alors habilement jongler entre les embûches pour arriver à la fin du niveau où le jeu, cynique en diable, vous dira combien de boîtes de nourriture pour chats et de cosmétiques votre chasse aura rapporté.


Mine de rien, le jeu peut se révéler assez gore.

CASTER

>Genre : Action
>Développeur : Elecorn
>www.elecorn.com/caster3d/index.html


Oui, on dirait de la Nintendo 64, mais l'intérêt réside ailleurs.


Des cinématiques plutôt sympas viendront ponctuer vos faits d'armes.

S'il ne paie pas de mine au premier abord, Caster se révèle assez vite enthousiasmant. Dans ce jeu d'action en 3D, vous dirigerez un magicien capable de bondir et de filer à toute vitesse un peu partout dans les niveaux, en plus d'utiliser ses six pouvoirs qui vont du tir laser à la déformation de terrain. Si le titre n'est pas impressionnant visuellement, il reste très agréable à jouer et propose un challenge plutôt relevé. Une bonne surprise.

D-PAD HERO

Les reprises minimalistes de grands standards sont excellentes.

>Genre : Rythme
>Développeurs : Kent Hansen et Andreas Pedersen
>www.dpadhero.com

Imaginez, vous êtes en 1989. Une publicité passe à la télévision et retient votre attention : « Incroyable ! Grâce à D-Pad Hero sur NES, à vous de devenir une véritable rockstar ! Plus de 50 couleurs ! Quatre chansons mythiques, de Michael Jackson aux Daft Punk ! Un gameplay utilisant toutes les fonctions de la manette ! La prochaine légende, c'est vous ! » Alors là, du coup, vous êtes chaud, ça se sent, vous filez donc télécharger D-Pad Hero pour vous éclater comme une bête sur un jeu difficile mais ô combien excellent.

Dès l'écran de lancement, on sent la fièvre monter en soi.

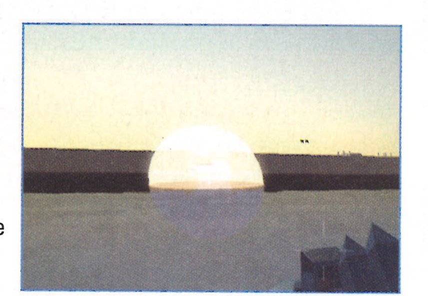


Agréables à piloter, les avions causent pourtant peu de dégâts.

A NEW ZERO

>Genre : Action >Développeur : Cryptic Sea
>www.crypticsea.com/anewzero/index.html

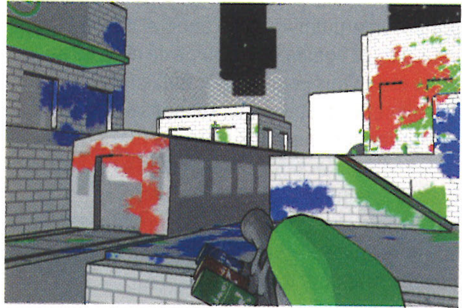
Étrange objet ludique que ce A New Zero, sorte de Battlefield low cost où vous pourrez diriger avions, bateaux et tourelles. Le style visuel minimaliste devient assez vite hypnotisant et l'on se prend facilement au jeu, surtout si l'on a réussi à trouver une partie online pour affronter une bande de potes. La grande fierté du programmeur est la taille de son jeu, dépassant à peine les 400 k/o, soit 1/10000e de Left 4 Dead. Sacrée performance, donc.


Les bateaux lance-missiles sont les unités les plus puissantes.

TAG : THE POWER OF PAINT

>Genre : Plate-forme/Reflexion
>Développeur : Digipen Institute
>www.thepowerofpaint.com

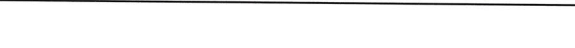
Attention, phrase définitive à ressortir en soirée : « Ouais mais tu sais, Tag, c'est un peu le croisement expérimental entre Portal et Mirror's Edge, quoi ». Bien dit. Développé par une poignée d'étudiants de l'école américaine Digipen, Tag est un jeu de plateforme à la première personne, vous demandant d'utiliser un pistolet à peinture. Selon la couleur que vous utiliserez pour repeindre murs et sols, leur propriété changera. Vous devez sauter ? Un coup de peinture verte et c'est parti. Aller plus vite ? C'est alors du rouge qu'il faudra mettre un peu partout, tandis que peindre un mur en bleu vous permettra de marcher dessus en oubliant la gravité. Pas assez abouti pour être un jeu complet, mais follement amusant et prometteur.

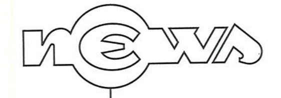



Après votre passage, les niveaux font une drôle de tête.

On pense à tout

Vous trouvez ça relou de recopier nos jolies adresses web dans votre navigateur préféré ? Nous aussi ! Alors retrouvez toutes les URL de cette rubrique sur www.joystick.fr et vous n'aurez plus qu'à cliquer dessus pour devenir tout beau et tout bronzé.





D'après une enquête on ne peut plus fiable, menée par mes soins, 100 % des Français connaissent un certain André qui traîne tous les dimanches au stade. Surnommé Dédé par ses amis, André passe l'essentiel de son match debout, à insulter copieusement l'arbitre ou à gueuler sur l'inefficacité du fils de Robert qui a vraiment deux pieds gauches. Après quelques bières à la troisième mi-temps, à défaut de refaire le monde, il refait le match sous l'œil expert et approbateur de son pote Jean-Louis. Car, bien sûr, André est persuadé qu'il ferait un bien meilleur entraîneur que cette feignasse à qui l'on confie les jeunes recrues de son club fétiche. Puisque personne ne daigne reconnaître ses qualités, il ne lui reste en fin de compte que l'Entraîneur 09, le soft de gestion footballistique de Beautiful Game Studios.

Je vous le répète une dernière fois : Carney, tu shootes dans le tas, et Savage, tu marques de la tête. C'est pourtant pas compliqué ! On recommence...



Ceci n'est pas un tableau Excel

Après avoir passé des centaines de statistiques en revue, je pensais faire de mon premier match en Ligue 1 une fabuleuse consécration. Le lendemain de la rencontre, la presse était unanime : j'étais le pire entraîneur du siècle. Selon vos résultats, le soft peut « générer » plus d'un million d'articles fictifs qui sont autant de conseils donnés au joueur. Si untel titre : « Dédé, ta défense, c'est du gruyère », André saura où il a péché. Plus généralement, Roy Meredith, le boss de Beautiful Game Studios, m'explique que toute l'interface a été repensée de façon à être plus lisible et surtout plus dynamique. Les développeurs ont tenté de casser la légendaire austérité de leur jeu en ajoutant des bandeaux d'infos, façon CNN. Les écrans sont donc moins chargés, mais tout aussi informatifs qu'avant. Bon, ça reste encore un peu mort, cependant si, même moi, je m'en suis sorti, c'est qu'ils ont fait un bon boulot.

À moi les stars méconnues de Suède !



>Genre : Art abstrait
>Éditeur : Eidos Interactive
>Développeur : Beautiful Game Studios/Grande-Bretagne
>Date de sortie : Avril 2009

L'ENTRAÎNEUR 09



Montpellier-Rodez, LE match du siècle.



L'entraînement pas cérébral

Pour cette édition 09, l'entraînement a été revu en profondeur. Vous pouvez désormais mettre au point vos propres coups francs et voir vos gars les travailler en direct. Je gage que Dédé y trouvera son bonheur et fera répéter ses joueurs pendant des heures. Pour les coachs plus désinvoltes, l'Entraîneur 09 inaugure une fonction « easy training » où l'on se contente de choisir des disciplines en sachant à l'avance ce que cela va apporter comme bonus aux joueurs. Un gain de temps remarquable. Mieux encore, désormais, vous dirigez également l'équipe de réserve de votre club. Vous pouvez donc facilement remplacer de fastidieuses séances de tirs au but par des matchs amicaux bien plus funky. Évidemment, j'ai simplifié le tableau à l'extrême, mais l'Entraîneur 09 s'annonce bien plus accessible et séduisant que ses prédécesseurs sans rien avoir perdu de sa richesse. Une bonne cuvée en perspective, hein Dédé ?

Lucky





Profitez
des meilleures réductions
sur votre abonnement

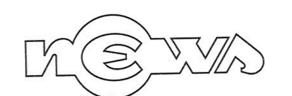


ABONNEZ-VOUS et RÉABONNEZ-VOUS EN LIGNE à VOS MAGAZINES FAVORIS



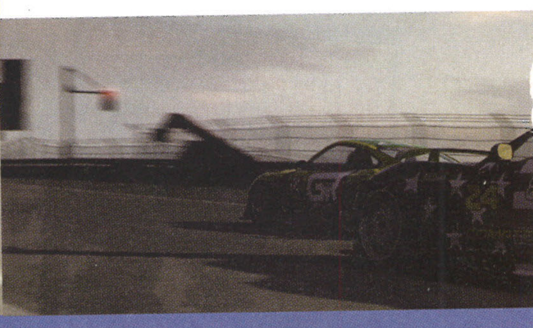
l'adresse favorite
de vos magazines favoris







Au menu des tracés de SHIFT : le circuit de Brands Hatchy dans le Kent.



>Genre : Nouveau départ
>Éditeur : Electronic Arts
>Développeur : Slightly Mad Studios/Angleterre
>Sortie prévue : Automne 2009

NEED FOR SPEED SHIFT

Conscients du fiasco – critique tout au moins – de Need for Speed : Undercover chez Electronic Arts ? Probablement. En témoigne cette présentation anticipée du prochain volet de la série, à paraître cet automne et intitulé sobrement SHIFT. Anticipée, car après une longue investigation dans nos cartons de Joystick, aucun des trois derniers épisodes (Undercover en 2008, ProStreet en 2007 et Carbon en 2006) n'avaient été annoncés avant le printemps ! EA prend donc les devants pour cette nouvelle itération, et par cette annonce précoce et un changement de direction notable, prouve qu'il compte toujours sur une de ses plus grosses licences.



Céti pas beau, ce jeu ?

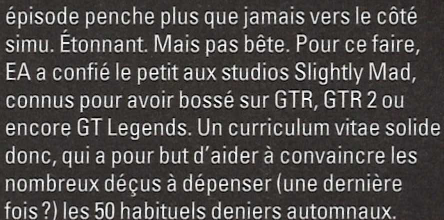


Quand j'étais sur la route...

Dans un premier temps, on a bien failli avoir droit à la sempiternelle rengaine du retour aux sources avec un beau : « On a voulu se recentrer sur les sensations de conduite », dixit la productrice en personne. Heureusement, notre interlocutrice du jour a vite eu fait de préciser : « Pas de police ni de monde ouvert dans SHIFT, juste une expérience de course authentique et immersive ». En gros, comprenez que ce nouvel







épisode penche plus que jamais vers le côté simu. Étonnant. Mais pas bête. Pour ce faire, EA a confié le petit aux studios Slightly Mad, connus pour avoir bossé sur GTR, GTR 2 ou encore GT Legends. Un curriculum vitae solide donc, qui a pour but d'aider à convaincre les nombreux déçus à dépenser (une dernière fois ?) les 50 habituels deniers automnaux.

C'est doux. C'est neuf ?

Comme première impression, on a connu bien pire. Rien à dire, le rendu visuel de SHIFT est des plus séduisants, grâce à un moteur graphique sur lequel les équipes de développement planchent depuis deux ans. Modélisations des voitures au poil, textures détaillées, ombres dynamiques, physique très poussée, SHIFT fait vraiment plaisir à voir, et à entendre, avec des bruits de moteur recueillis sur de vrais bolides. C'est avec ce traitement graphique sobre mais très propre et ce goût du détail fort prononcé (des habitacles propres à chaque voiture, une belle modélisation des bras agrippant le volant) que Slightly Mad compte « renforcer le sentiment que vous êtes le pilote ». Et on peut

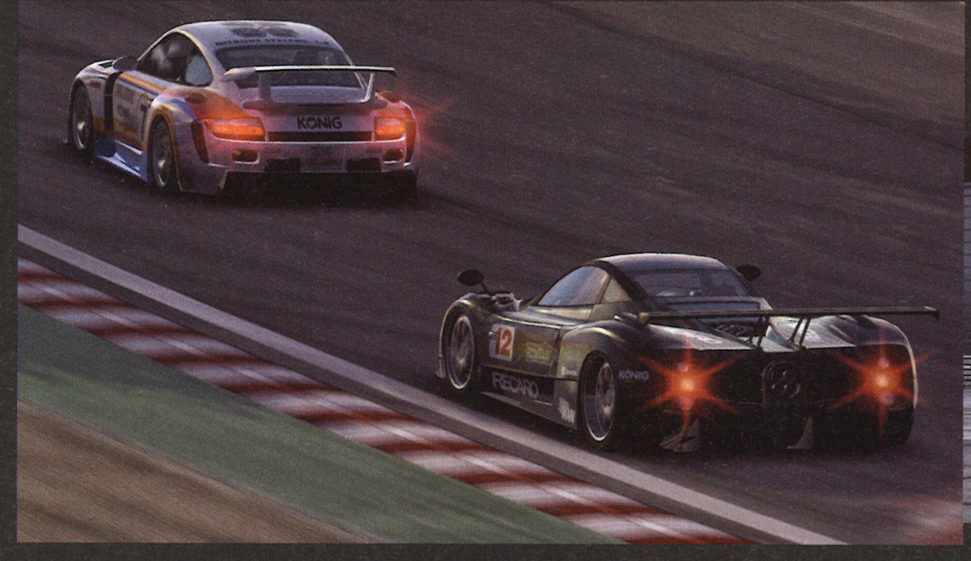


d'ores et déjà le proclamer, c'est réussi. Pour autant, n'allez pas voir SHIFT comme le nouveau GTR. S'il prend des airs de simulation et demande un petit temps d'adaptation au niveau de la conduite, ce nouvel opus ne renie pas ses prestigieuses racines. Il n'oublie pas non plus à qui il s'adresse.

Non, lavé avec Simulaine…

O.K., le jeu de mot est foireux, mais SHIFT n'a au fond que peu à voir avec une pure simulation. Disons qu'il est « habillé » comme telle, et que le pilotage (au niveau des trajectoires à emprunter) est sans doute un peu plus exigeant que sur les précédents volets. Mais on ne va pas se le cacher, le rendu de la vitesse et certains effets visuels prouvent qu'on est là in fine pour s'amuser et prendre du plaisir. En attestent le traditionnel blur autour du cockpit à vitesse maximale ou encore la grosse onde de choc et les battements de cœur qui accompagnent chaque sortie de route un peu brutale. Traitement tout aussi fantaisiste en ce qui concerne les dégâts, qui n'ont paru aucunement altérer les performances du bolide. Seules des « désorientations visuelles », occasionnées par exemple par un capot relevé, pourront calmer (un peu) vos velléités. Mais dans tous les cas, pas de quoi vous empêcher de finir la course. Peu d'informations ont en revanche filtré sur le contenu, hormis la présence d'un mode multi et d'une pléthore de circuits mélangeant tracés fictifs et iconiques (« les meilleurs des meilleurs », nous a-t-on dit…). Au final, SHIFT nous a laissé une bonne impression ; cet épisode marque en tout cas, comme nous le disions plus haut, une volonté de la part de EA de tenter autre chose. On n'en attendait pas moins après un Undercover tout pourri. De bon augure donc, en attendant d'en savoir plus sur Need for Speed : World Online, co-développé par Black Box et EA Singapour et pensé exclusivement pour le PC pour le coup !

Sundin





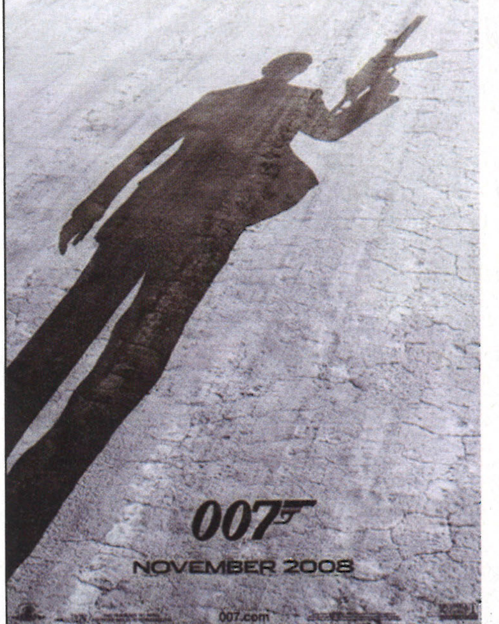


L'AVENTURE INTÉRIEURE

Comme le disait mon pote Michel de Montaigne : « Une tête bien faite vaut mieux qu'une tête bien pleine ». Et pour savoir si elle est bien faite, votre tête, il existe des structures comme la célèbre organisation internationale Mensa qui se chargeront d'évaluer votre Q.I. afin de savoir si, oui ou non, vous pouvez faire partie du club des surdoués. Un gage de sérieux que vient de s'offrir l'éditeur Empire Interactive en signant un partenariat avec les versants américains et britanniques de l'association afin de développer des titres estampillés de son illustre sceau. Concernant ces jeux, leur contenu, leur histoire, aucune info n'a encore été divulguée mais on se doute que ce sera probablement un peu plus sérieux que les fumisteries du docteur Kawashitruc.

Dangereusement vôtre

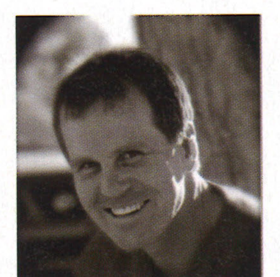
Le Martini sec se prépare « au shaker, pas à la cuillère », ce n'est pas moi qui l'affirme, c'est James Bond. Une habile manière de se faire remarquer tout en avouant un certain penchant pour l'agitation. Le moins secret des agents, euh, secrets, sera donc heureux d'apprendre le développement de deux nouveaux titres le mettant en scène.
Mon premier semble être un jeu de bagnoles prévu pour la fin de l'année alors que mon second, pas attendu avant 2010, devrait se présenter sous la forme d'un jeu d'action assez bourrin. Mon tout sera réalisé par les Anglais de Bizarre Creations, déjà responsables des célèbres Project Gotham Racing et autres The Club. Soit une série de jeux de bagnoles et un jeu d'action assez bourrin. Ça alors.



Free Radical Design...



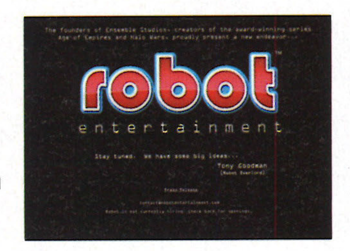
...n'existe plus. Le studio britannique responsable du médiocre Haze sur PS3 s'est métamorphosé, suite à son rachat par le développeur allemand, en Crytek UK. Pas moins de 48 emplois ont été sauvés et c'est probablement le plus important.



Cherchez l'erreur

Tenez-vous, d'après Randy Stude, boss de la PC Gaming Alliance (l'organisation qui semble aussi utile au PC qu'un congélateur à un esquimau) le piratage serait « bénéfique ». Selon lui, des marques comme Half-Life, Starcraft ou Quake ne seraient pas devenus si célèbres si elles n'avaient pas été distribuées en masse. Néanmoins, le bonhomme assure ne pas défendre ces actes illégaux. Comme quoi, s'exprimer quand on est sous l'emprise de l'alcool, c'est mal.

Fondation



Racheté par Microsoft en 2001, torpillé par la même boîte fin 2008, Ensemble Studios (Ages of Empire) n'est plus et, ça, vous le saviez probablement déjà. Mais saviez-vous que Tony Goodman, fondateur d'Ensemble, en avait profité pour fonder Robot Entertainment tout en embarquant une quarantaine de ses collègues avec lui ? Saviez-vous qu'ils continueraient à travailler pour Microsoft sur le suivi du RTS Halo Wars mais aussi qu'ils s'occuperaient des communautés d'Ages of Empire ? Et auriez-vous deviné que la nouvelle structure avait annoncé sa ferme intention de développer ses propres jeux originaux sans pour autant nous en dire plus ? Si vous saviez tout ça, et que j'ai écrit pour rien, sachez que je rêve de vous arracher la tête avec les ongles.

TOUTE L'ACTUALITÉ DE LA CONSOLE LA PLUS DOUÉE DE SA GÉNÉRATION



PROLONGEZ L'AVENTURE XBOX 360 !

EN VENTE ACTUELLEMENT...

DÉJA DISPONIBLE,
LE GUIDE DU DÉBUTANT
Pour tirer pleinement parti de sa Xbox 360…

Avec les tests des meilleurs jeux de la console, les accessoires indispensables, divers conseils pour utiliser au mieux sa 360 et le Top 50 du Xbox Live Arcade.

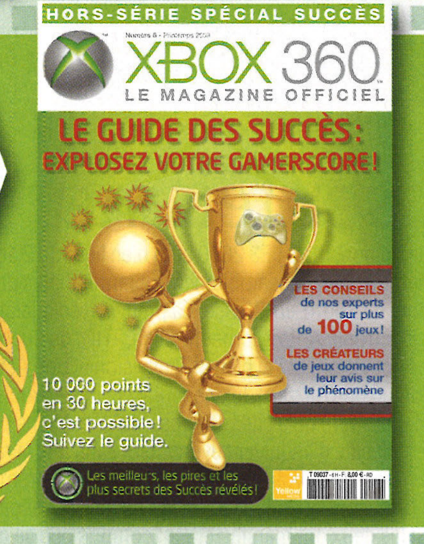
En bonus !
La Soluce complète de Resident Evil 5, le jeu sensation de ce début d'année.



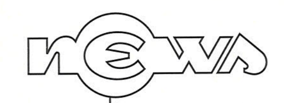
À PARTIR DU 17 MARS,
LE GUIDE DES SUCCÈS
Les meilleurs, les pires et les plus secrets des Succès révélés !

Des tactiques pour faire un maximum de points en un minimum de temps et débloquer les Succès les plus difficiles.

Inclus !
L'avis des développeurs, les jeux généreux, les Succès stupides, les clichés…



DISPONIBLE DANS TOUS LES KIOSQUES PRÈS DE CHEZ VOUS !



Au bout du chemin ?

Rien ne va plus chez l'Américain Midway, en pleine déconfiture depuis quelques mois. À l'heure à laquelle ces lignes sont écrites, l'éditeur s'est déclaré en « faillite ». Une technique moins dramatique qu'elle n'y paraît vu qu'elle permet de se mettre sous la protection de la justice américaine. Pour rappel, Midway nous avait sorti l'excellent Stranglehold et s'occupe des futurs The Wheelman et This is Vegas dont on ne sait toujours pas grand-chose si ce n'est que leur avenir semble fortement compromis.

Sudoku Ball : Detective



...n'est pas un jeu inventé par la rédac après une soirée trop arrosée. Il s'agit en réalité d'un jeu, prévu pour cette année, inventé par les petits gars de Playlogic, après une soirée beaucoup, beaucoup trop arrosée.

Prototype...



...sortira dans quelques mois ! Le frénétique jeu d'action à la 3e personne d'Activision devrait nous arriver aux alentours du mois de juin si mon indic' ne se moque pas de moi. Dans le cas contraire, un petit pavé aux pieds et, hop, dans le canal.



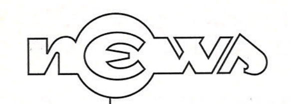
Planning prévisionnel

Attention, en une seule petite niouze, nous allons tenter de couvrir l'actualité du mois en ce qui concerne les petits gars d'Electronic Arts. Il y a de bonnes et de mauvaises nouvelles. Je commence donc par les mauvaises : Dragon Age : Origins et Le Parrain 2 sont repoussés, le premier à « plus tard dans l'année » alors qu'aucune précision n'a été apportée pour le second. Du côté des bonnes (nouvelles, suivez un peu) vous noterez que l'éditeur américain nous annonce l'exquis Mass Effect 2 pour la fin de l'année tout en ajoutant un sympatoche Battlefield : Bad Company 2 toujours pour 2009. Et si vous n'avez jamais entendu parler du premier Bad Company, c'est tout simplement parce que le titre de DICE n'est sorti que sur consoles. Encore un gros oubli heureusement réparé. Aaah, ces éditeurs, qu'est-ce qu'ils peuvent être distraits !

Absentéisme

Croyez-le ou non, mais l'E3 2009 aura bien lieu (du 2 au 4 juin) et, cette fois, ne devrait pas ressembler à un rassemblement de numismates dans la prestigieuse salle polyvalente de Bourg-en-Bresse. La preuve avec quelques exposants de renom comme Ubisoft, Electronic Arts, Microsoft, Sega, THQ, ou encore le très grand absent de l'année dernière : Activision. Et j'ai bien dit Activision et non Activision Blizzard pour la bonne et simple raison que Blizzard, lui, ne montrera pas le bout de son nez lors de la manifestation. Tant qu'à citer des absents, n'oublions pas Valve Software qui aurait également décidé d'esquiver l'événement sans que la raison en ait été divulguée. Cela dit, si vous cherchez à savoir pourquoi, c'est facile, le premier organise ses propres Salons payants (Blizzcon) quand le second ne devrait pas avoir grand-chose à montrer cette année. Et les deux ont manifestement compris que ce qui nous intéresse là-dedans, ce sont peut-être moins leurs jeux que le brûlant soleil de Californie.

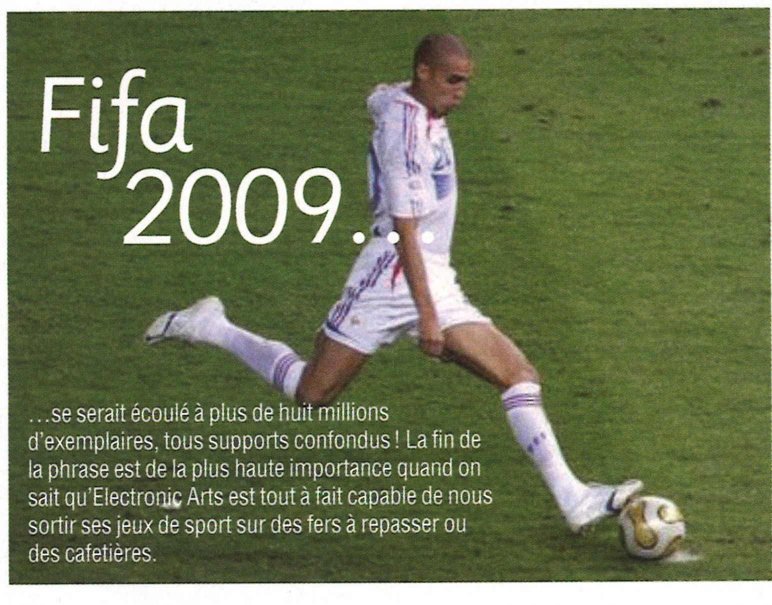






DEVOIR D'Y CROIRE

Imaginez, vous êtes dans les tribunes, les projecteurs sont braqués sur ma personne, je tiens une enveloppe à la main, vous n'en pouvez plus la tension est à son comble. Dans quelques instants, je vous révélerai le titre du sixième épisode de Call of Duty prévu pour la fin de cette année. Je le tiens directement d'Activision, c'est donc une information fiable. Tous les lecteurs de Joystick sont à vos côtés, tremblants, angoissés. Neuf cents millions de personnes réunies dans l'attente de l'annonce du siècle. Je lève l'enveloppe vers le ciel. Vous applaudissez. Puis, lentement, avec un coupe papier en or massif, je l'ouvre et en extrais le précieux sésame. J'observe la feuille, vous regarde, certains d'entre vous s'évanouissent et gisent, inertes, au sol. Soudain, je m'écrie « Call of Duty... », vous levez les bras en l'air, « Modern Warfare 2 ». Vous hurlez, gesticulez et sautez dans les bras de vos voisins. C'est le plus beau jour de votre vie.

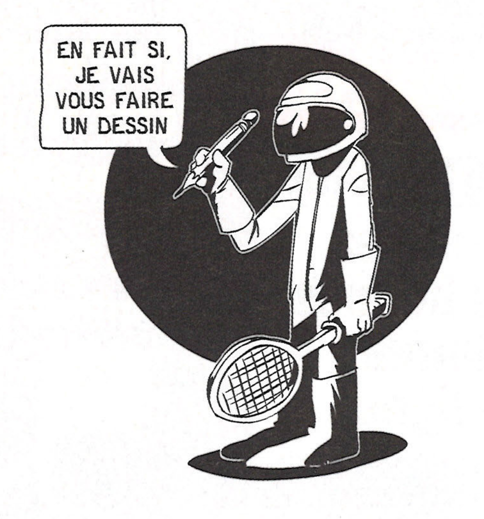


Fifa 2009...

...se serait écoulé à plus de huit millions d'exemplaires, tous supports confondus ! La fin de la phrase est de la plus haute importance quand on sait qu'Electronic Arts est tout à fait capable de nous sortir ses jeux de sport sur des fers à repasser ou des cafetières.

À votre service

Soucieux de remplir leur tiroir-caisse d'espèces sonnantes et trébuchantes, nos amis de Sega nous annoncent le futur, le révolutionnaire, que dis-je, l'intergalactique Virtua Tennis 2009 ! Au programme, des stars comme Roger Federer, Andy Murray et surtout, oui surtout, la belle Maria Sharapova et ses jambes plus interminables que l'autoroute du soleil. Pour le reste, c'est du tennis alors je ne vais pas vous faire un dessin. Quant à la date de sortie, l'éditeur l'a habilement planquée quelque part dans le titre du jeu.

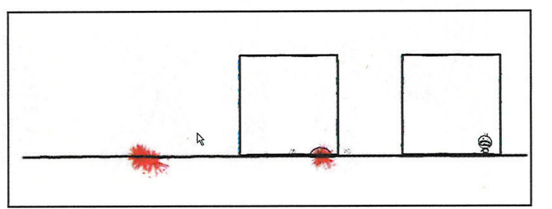


Bethesda...



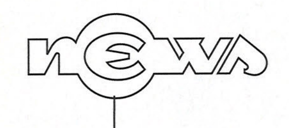
...Softworks développe, en ce moment, un jeu pour... iPhone. Rigolez pas, ils avaient déjà sorti un Elder Scrolls pour N-Gage. Inutile de vous dire que c'était complètement naze.

Le jeu gratos du mois



En général, pour avoir la grosse tête, il suffit de se lancer dans la chanson, le sport ou la présentation d'émissions à la télé. Mouais, des métiers qui demandent autant d'efforts, c'est inhumain alors pourquoi ne pas juste vous cogner la tête sur le sol jusqu'à ce qu'elle atteigne une taille respectable ? Voilà une bonne idée accessible à n'importe quel quidam. Ensuite, vous n'avez plus qu'à vous jeter sur les parois de la boîte dans laquelle vous êtes enfermé afin d'atteindre celle de votre adversaire. L'idée étant de le pousser vers le bord pour remporter la partie. Ce jeu, d'une idiotie sans limite malgré une réalisation exemplaire, se pratique à deux joueurs et aurait été réalisé en moins de 48 heures par ses auteurs lors de la 2009 Nordic Game Jam, une compétition de développeurs. Notez tout de même que Make My Head Grow (www.makemyheadgrow.com) est autant déconseillé aux jeunes enfants qu'il est vivement recommandé à Zinedine Zidane.


ABONNEZ-VOUS
À joystick
joystick
SABOTEUR
72€
Games for Windows
PC DVD
F.E.A.R. 2
PROJECT ORIGIN
FEAR 2 - PROJECT ORIGIN
18+
www.pegi.info
MONOLITH
Retrouvez le suspense saisissant, l'action et l'horreur qui font de F.E.A.R. 2, UN JEU HORS NORME !
Joystick (1 an/13 n°) .... 90,35€*
+ Le jeu F.E.A.R. 2™ (version PC) ..... 49,99€**
Total 140,34€
Logiciel F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN © 2009 Warner Bros. Entertainment Inc. Développé par Monolith Productions, Inc. Monolith et le logo Monolith sont des marques commerciales de Monolith Productions, Inc. Utilise Bink Video. Copyright © 1997 - 2008 par RAD Game Tools, Inc. Havok™ © Copyright 1999 - 2008 Havok.com Inc. (et ses bailleurs de licence). Rendez-vous sur le site www.havok.com pour plus de détails. Des parties de ce logiciel sont incluses sous licence © 2008 Scaleform Corporation. Technologie d'encodage audio MPEG Layer-3 sous licence de Fraunhofer IIS et Thomson multimedia. Ce produit contient une technologie logicielle sous licence de GameSpy Industries, Inc. © 1999-2008 GameSpy Industries, Inc. GameSpy et son design "Powered by GameSpy" sont des marques commerciales de GameSpy Industries, Inc. Les autres marques commerciales et copyrights appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PLAYSTATION®3 system F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN et tous les personnages et éléments qui y sont associés sont des marques commerciales de © Warner Bros. Entertainment Inc. WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s08)
BULLETIN D'ABONNEMENT
A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19
P217
OUI, je m'abonne à Joystick pour 1 AN/13 Nos + le jeu F.E.A.R.2™ (version PC) pour 72€ au lieu de 140,34 €*.
Je joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de YELLOW MEDIA
❑ CB n°
Expire le : (validité 2 mois) Cryptogramme
Date et signature obligatoires :
Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*:
Prénom*:
Société:
Adresse*:
Code Postal*: Ville*:
Adresse email*:
Tél fixe*:
Tél portable*:
Date de Naissance*:
* Champs obligatoires
Yellow MEDIA
Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ DS Nintendo ❑ Xbox 360 ❑ Wii
De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac
*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/09). **Vous pouvez acquérir le jeu " F.E.A.R.2™" au prix de 49,99 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/04/09. Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyellowmedia@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Yellow Media.





Coup de feu

Je ne sais pas si vous vous êtes déjà échappé d'un immeuble en flammes mais, franchement, c'est un peu stressant. Conscients du problème, des chercheurs de l'Université de Durham (Royaume-Uni) ont utilisé le moteur de Half-Life 2 pour créer une simulation d'évacuation de leur propre établissement. S'il est évident que le procédé s'avère mille fois plus efficace qu'un plan d'étage illisible (et jamais lu par personne), il faudra tout de même bien veiller à ce que les étudiants ne se précipitent pas sur les ordinateurs en cas d'incendie.



Tout va bien

N'allumez pas la télé, n'écoutez pas la radio, ne lisez pas les sites d'actus, tous ces vecteurs de communication prennent manifestement un malin plaisir à nous parler de la crise afin (je suppose) que l'on se jette tous sous le premier train qui passe. Lisez donc plutôt les bonnes nouvelles de tonton Joystick qui va vous raconter la fabuleuse histoire de l'éditeur américain Stardock (Sins of a Solar Empire). Non contente de se montrer farouchement opposée aux DRM, la société se porte également très bien ! La preuve : ses dirigeants annoncent l'ouverture d'un tout nouveau studio composé de cinquante nouvelles têtes et basé dans l'état du Michigan aux États-Unis. Leur boulot ? Élaborer un jeu de rôle dont on ne sait absolument rien mais que l'on attend d'ores et déjà avec une certaine impatience. À moins, bien sûr, qu'il raconte l'histoire d'un paladin trader aux prises avec les démoniaques institutions banc… arg.



…n'est pas (encore) mort et barbotera désormais dans vos verres d'alcooliques grâce à ces jolis glaçons en forme de vaisseaux aliens. Faites quand même gaffe, c'est un de leurs ancêtres qui a eu la peau du Titanic. (www.popdeluxe.net)

Pro Cycling Manager…

…viendra ravir les amateurs de cyclisme dans une nouvelle édition baptisée Pro Cycling Manager : Tour de France 2009. Il faudra attendre le mois de juin pour arrêter de sauver des princesses et s'occuper de la petite reine.



Le petit monde des jeux musicaux serait-il en train de perdre les pédales ? Manifestement, la réponse est oui. Du moins c'est ce que l'on peut penser quand on apprend que les développeurs d'Harmonix (Rock Band) poursuivent l'éditeur japonais Konami pour « violation de propriété intellectuelle ». L'affreux Nippon aurait tout simplement pompé les périphériques de son concurrent afin de concevoir les instruments du très « original » Rock Revolution. Une nouvelle qui peut prêter à sourire quand on sait que Konami avait poursuivi Harmonix pour les mêmes motifs en arguant du fait que Rock Band ne faisait que singer les périphériques de ses vieux Guitar Freaks et DrumMania. Finalement, avec autant de coups bas, accusations à l'emporte-pièce et nombreux mois perdus devant les tribunaux, vous pouvez constater que tous ces gens ont parfaitement assimilé le fonctionnement de l'industrie de la musique.



Poing barre

Décidément, Street Fighter et cinéma ne font pas bon ménage. Après le nanard absolu de 1995 avec Van Damme et Kylie Minogue, un producteur mal inspiré a décidé de relancer la machine. Kristin Kreuk, le joli minois inexpressif de la série Smallville, tient le rôle-titre de cette « Légende de Chun-Li » et a avoué ne rien connaître au célébrissime jeu de combat. Elle s'en serait strictement tenue au script pour baser son interprétation de la belle aux deux chignons et demande donc aux fans de ne pas trop se tracasser. Notez que, sur le Vieux Continent, la date de sortie n'est toujours pas connue, mais comme dirait notre pote George Orwell, l'ignorance c'est la force.

Cachez ce sein…

À plus de 30 ans, le jeu vidéo est toujours un grand dadais boutonneux qui n'a pas encore atteint sa majorité sexuelle. Winda Benedetti, journaliste à MSNBC, s'est étonnée de la mini-polémique entourant la présence d'un sexe masculin dans l'extension Grand Theft Auto 4 « The Lost and the Damned » (uniquement sur Xbox Live, comme nous le rappelle si bien la pub). Et notre amie de s'étonner : pourquoi en faire tout un foin alors que le jeu n'est pas censé finir dans les mains des moins de 18 ans ? Tout en nous rappelant que le cinéma ne s'offusque plus, depuis longtemps des scènes de nudité et que l'érotisme littéraire n'est pas apparu avec les récits du Marquis de Sade. Il est vrai que l'année dernière nous avons eu droit à un mini-tollé pour une anecdotique scène de sexe présente dans le Mass Effect de Bioware. Alors, une fois n'est pas coutume, nous allons vous demander votre opinion à vous. Le jeu vidéo a-t-il besoin du sexe pour devenir mature ? À vos courriers !

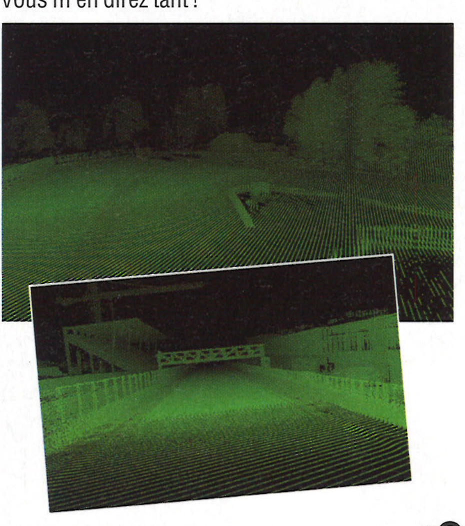
Du haut niveau



Après avoir assisté à la reprise de Banana's Split par Sandra Lou, au talent de pilote automobile de Paul Belmondo ou à la macarena en slip chaussettes par Savonfou, nous pensions naïvement que le summum du ridicule avait été atteint. Pas de chance, voilà que déboulent ces magnifiques chopes à bière World of Warcraft. Vous pourrez les acquérir sur le site www.wowsteins.com pour la modique somme de 90 dollars chacune. Mais entre six mois d'abonnement et finir interné à l'asile sur demande expresse de tous vos amis, je pense que vous saurez prendre la bonne décision.

F1 2009

… de Codemasters dont le nom est, au passage, provisoire, s'illustre enfin ! Oui, oui, je parle bien des machins tout verts que vous voyez à côté de ce texte. D'après les spécialistes, il paraît que c'est super et qu'on voit bien le « laser tracking ». Vous m'en direz tant !



Désertion



L'explication d'un retard, c'est toujours satisfaisant. Mais quand la Grande Muette en est responsable, vous pouvez toujours courir. Ainsi, vous ne saurez probablement jamais pourquoi America's Army 3 est en développement depuis quatre bonnes années. Et vous ne connaîtrez pas plus la raison du récent départ de trois développeurs, dont le chef de projet. Ce que vous devinerez, en revanche, c'est qu'il n'y a pas la moindre raison de perdre votre temps avec cette probable grosse bouse.

Alors que je me prélassais dans mon peignoir en mohair, prêt à profiter d'un moment d'intimité avec moi-même, le téléphone vint interrompre ce doux début d'après-midi. C'était mon rédac' chef (que les roses fleurissent sous ses pieds), m'intimant l'ordre d'aller « prendre contact avec Stormrise en compagnie des développeurs, et que ça saute ! ».
Tout en remisant mon Brandy et en enfilant mon pantalon, je me demandais ce que pouvait bien offrir au PC un jeu de stratégie pensé pour la console. Après tout, la principale info disponible sur ce soft prenait la forme d'un argument marketing : « Ce jeu va réconcilier le STR et la console de salon ! ». Avec un tel pitch, comment Stormrise pouvait-il s'y prendre pour me séduire, moi, irrécupérable joueur PC ?
Arrivé chez Sega, je rencontrai Vispi Bhopti, directeur de la communication de la branche australienne de The Creative Assembly. Une poignée de chouquettes, trois ou quatre pains aux raisins (je les préfère à la cannelle, mais que voulez-vous, on ne rigole pas tous les jours dans le difficile monde du journalisme), quelques papouilles, et nous entrâmes dans le vif du sujet. Le monsieur m'expliqua alors que le studio en avait assez de ronger son frein sur les extensions de la série Total War (Kingdoms en 2007, par exemple), et qu'avec Stormrise, il donnait enfin naissance à son propre bébé. Il m'expliqua aussi que le projet était né autour d'une idée forte : créer un STR parfaitement adapté à la console. Oui ! Oui ! On a compris ! Et pour nous, utilisateurs de clavier et de mulot ? Qu'est-ce que ça implique en termes de gameplay ?



Les graphismes de Stormrise ne casseront pas des briques.

La feinte du père Lafeinte.

GENRE
Curiosité
ÉDITEUR
Sega
DÉVELOPPEUR
The Creative Assembly/ Australie
SORTIE PRÉVUE
Mars 2009

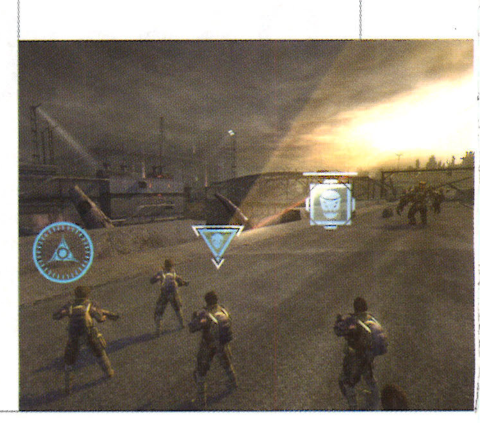
STORMRISE

Un exemple de position surélevée bien pratique.



Rééducation

Bon, inutile de vous inonder de comparatifs : ce jeu ne ressemble à rien de ce que vous avez connu jusqu'à présent. Première chose : le champ de bataille est construit en véritable 3D et exploite à fond la verticalité. Les combats se déroulent aussi bien dans les multiples étages des immeubles que dans les sous-sols de la ville. Stratégiquement, cela a une importance cruciale dans la mesure où l'action a lieu entièrement à la troisième personne, collée à ses unités, ce qui sonne comme une vraie nouveauté dans le petit monde traditionnel du STR. Dans ces conditions, l'occupation du terrain s'avère primordiale : une escouade de soldats, campée sur une coursive ou un véhicule aérien permettront d'éviter bien des traquenards ! Avec un tel level design, c'est sueurs froides, stress et mauvaises surprises garantis (mais pas remboursés, je ne suis pas





Les Sai et leur look rasta inimitable.

fou non plus). Quant à la souris, il faut tout simplement réapprendre à s'en servir ! Finie la sélection d'unité classique, on passe d'un groupe à l'autre en appuyant sur le clic droit et en esquissant un rapide mouvement en direction de l'unité que l'on souhaite commander. La caméra glisse alors à toute vitesse et l'on peut donner ses ordres en utilisant le clic droit. Passées les premières minutes de surprise et d'adaptation, cette manière de diriger finit par devenir naturelle et, en tout cas, parfaitement opérationnelle.



Ration militaire

Pour intéressante qu'elle soit, on peut cependant se demander si cette nouvelle approche du STR sera à même de séduire les ultra orthodoxes, qui forment l'épine dorsale de la population PC. Rien n'est moins sûr. Le segment de la stratégie en temps réel est déjà bien encombré sur nos machines par des titres de très bonne qualité, qu'une jouabilité, fût-elle originale, ne suffira sans doute pas à ébranler. Or, de ce que l'on a vu pour le moment, Stormrise n'a que ça à offrir et semble manquer de punch autant que de profondeur.

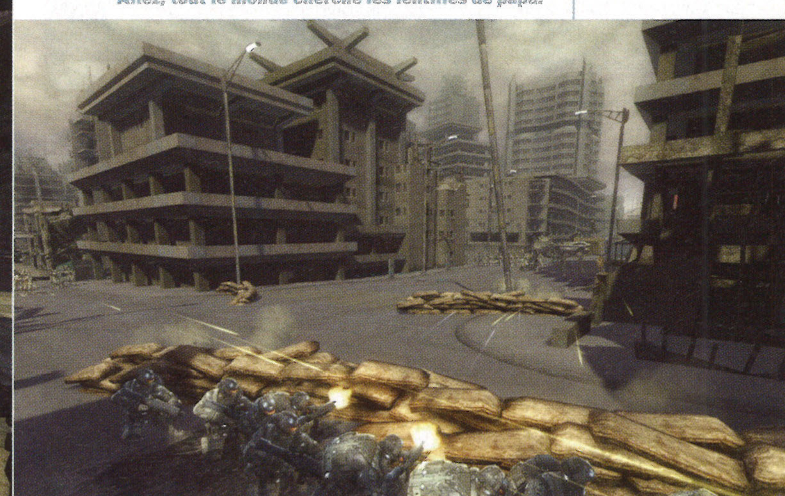
Les améliorations technologiques se feront unité par unité, en investissant des ressources.

Le scénario, par exemple, ne paraît pas avoir bénéficié d'un soin particulièrement poussé. L'histoire tournera autour de la lutte entre Échelon, un camp de la haute technologie ayant survécu à l'apocalypse en se planquant comme des rats dans des abris souterrains, et les Sai, des rastas vendeurs de marijuana à moitié hippies, plus portés sur les pouvoirs extrasensoriels. Ce qui nous ramènera, au final, au traditionnel clash entre une armée axée sur le corps à corps et une armée misant tout sur le tir à distance. Autre écueil : le peu de variété entre les quelques unités disponibles, au nombre de neuf pour celles dites basiques et de trois personnages spéciaux pour chacun des deux camps. En dehors de la troisième personne imposée au joueur qui est, je le répète, une très bonne idée, on risque donc vite de faire le tour des options stratégiques. En gros, il faudra trouver les positions les plus avantageuses et les occuper, puis s'affairer à sortir les grosbills susceptibles de noyer l'adversaire dans son propre sang ! Intéressant, mais difficile de maintenir le joueur en alerte s'il n'existe pas une autre formule. Surtout que, en même temps, le joueur sera sans doute nerveusement éreinté par les teintes jaunies et marronnasses omniprésentes, si bien qu'on finit par se demander à la rédac' si ce n'est pas une forme d'hommage à l'Inspecteur Derrick !

Savonfou



Allez, tout le monde cherche les lentilles de papa.



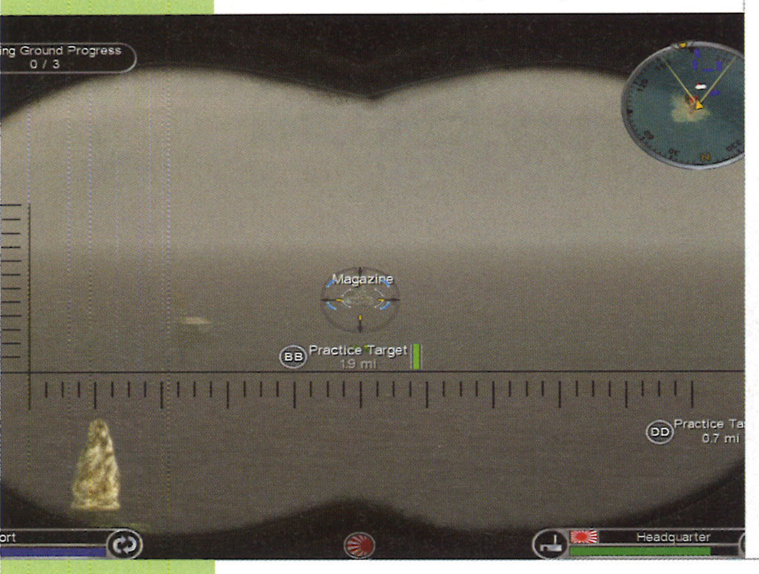
Ils sont malins, ces développeurs hongrois : pour ne pas accoler le chiffre 2 au nom de leur suite, ils préfèrent mettre une marque de pastis sans alcool (faudra qu'on m'explique l'intérêt de ce truc d'ailleurs). Pas si malins que ça, quand même : Battlestations : Pacific est le descendant direct de Battlestations : Midway et, si l'on connaît un minimum la géographie, on s'aperçoit que l'atoll de Midway est situé dans l'océan Pacifique ! Diantre, serait-ce donc la même chose ? Y'a donc anguille sous roche, ou plutôt porte-avions dans la baignoire dans le cas qui nous concerne ? Le premier titre était passé plutôt inaperçu, du moins sur PC, alors le studio propose une version 2.0 un peu plus digne de nos bécanes. Cette suite, comme on dit, reprend l'histoire exactement là où la précédente s'est arrêtée et nous emmène revivre les affrontements sportifs s'étant déroulés entre 1941 et 1945, plus précisément entre Pearl Harbor et Okinawa. Une bonne tragédie guerrière bien dégueulasse, avec son quota de morts innocents, de Japonais sournois qui attaquent par-derrière et de neveux de l'Oncle Sam outragés par tant de veulerie... Tout ça pour se terminer par un largage de bombe sur Hiroshima/Nagasaki et, pire encore, donner lieu à un horrible nanar estival avec Ben Affleck et Josh Hartnett (mais si, ces deux acteurs beaux et expressifs comme le pare-chocs d'une Cadillac passée à la peau de chamois). C'est en tout cas la dernière grosse bataille navale de l'histoire moderne et donc une source d'inspiration inépuisable pour nos développeurs hongrois. Étonnant d'ailleurs qu'un tel jeu ne soit pas produit par un studio américain, et encore plus surprenant que cela vienne de Hongrie... J'ai rien contre les Hongrois (sauf un en fait, mais je vous dirai pas lequel), je trouve juste cela amusant de voir que l'un des rares jeux de guerre navale vienne d'un pays qui n'a aucun accès à la mer. Quoi qu'il en soit, Battlestations : Pacific s'oriente vers le réalisme et propose des bâtiments de guerre, des avions et divers autres engins de mort disposant des caractéristiques techniques réelles. Cela sent bon la graisse et l'essence : c'est beaucoup plus vintage que les productions modernes à base d'écrans et de tableaux de bord style iPhone.



Ça tire dans tous les sens, je devrais vérifier si mon parachute est bien sous mon siège...

GENRE
Touché-Coulé
ÉDITEUR
Eidos Interactive
DÉVELOPPEUR
Eidos Hongrie/Hongrie
SORTIE PRÉVUE
Printemps 2009

BATTLESTATIONS PACIFIC

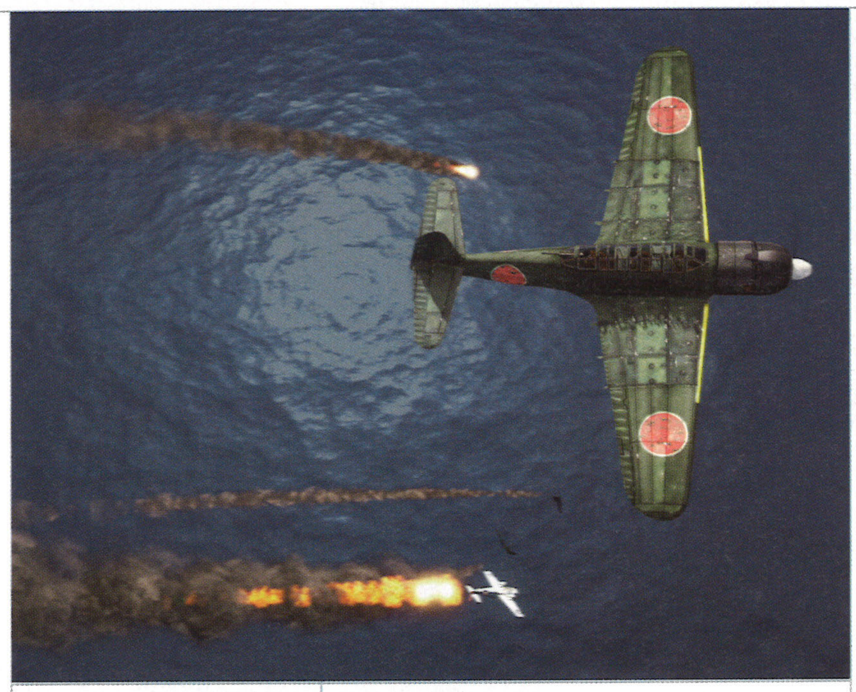


Le jeu propose des didacticiels pour bien comprendre son fonctionnement. C'est pas du superflu !

Yellow Submarine

Battlestations : Pacific est un jeu de schizophrène, proposant d'incarner plusieurs postes à la fois. Pour schématiser, ce titre ressemble sur le fond et la forme à Carrier Command, une référence qui ne doit pas dire

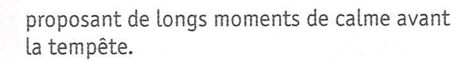




Les avions japonais sont redoutables.

grand-chose à la plupart d'entre vous. Tel un petit dieu guerrier omnipotent, vous prendrez le rôle du capitaine d'un sous-marin ou d'un porte-avions, du mitrailleur, de l'artilleur, du quartier-maître ou même du pilote d'avion. Ça a l'air compliqué de prime abord mais l'interface permet de basculer très rapidement d'un emplacement à l'autre. Le jeu se divise en fait en deux segments distincts : la gestion e la flotte amène l'aspect tactique, le pilotage d'avion se charge de la partie dite action. La vitesse de déplacement des bateaux est très lente, ces gros machins en métal mettant plusieurs minutes à pouvoir effectuer un virage. Il est pourtant vital de les positionner convenablement pour éviter de se retrouver complètement à découvert sous le feu ennemi et surtout de trouver des angles de tir permettant de leur en mettre plein la tête. Ce rythme faussement lent arrive à donner un réel sens tactique à vos mouvements,

Une bombe judicieusement larguée inflige d'énormes dégâts aux navires. Visez le moteur !



proposant de longs moments de calme avant la tempête.

Battle Royale

Vous avez le mal de mer ? Pas de souci, Battlestations : Pacific propose également du pilotage d'avion. On ne peut pas faire plus simple : accélérer, virer, tirer à la mitrailleuse. En cas de crash, on peut contrôler un autre engin dans la seconde. L'intelligence artificielle s'en sort pas mal dans son rôle de muleta, mais c'est vous qui, le plus souvent, porterez le coup de grâce. Le jeu offrira deux campagnes distinctes permettant de revivre les grands moments de la guerre du Pacifique soit du côté américain, soit du côté japonais. Diverses missions spéciales seront également disponibles, ainsi qu'un mode multijoueur sous Windows Live. Il y aura donc de quoi faire... Techniquement, c'est encore un peu trop tôt pour donner un avis probant, la version bêta que nous avons reçue refusant de changer de résolution. C'est assez joli en 1920 x 1200, mais ça rame comme pas permis. Rien à redire en revanche concernant la modélisation des véhicules, qui comblera de bonheur les modélistes. Battlestations : Pacific plaira de ce fait à coup sûr à tous ceux qui ont aimé son prédécesseur et pourra interpeller ceux d'entre vous à la recherche de nouvelles sensations stratégiques. Sauf catastrophe technique majeure, ce titre devrait donc être bien plus simple à refourguer que la carcasse du Clémenceau.

Styx

Les navires sont lents et lourds mais leur puissance de feu leur permet de raser rapidement les objectifs au sol.





Vous pouvez capturer des îles et y installer des bases. Il faudra faire dégager les squatters avant...



Bonne idée totalement sous-exploitée : la présence du zoom à la Supreme Commander.



Certains effets visuels sont assez sympathoches. On regrettera juste que le tout manque un peu de finesse (ce qui aura néanmoins l'avantage de pouvoir faire tourner le jeu sur n'importe quelle machine).



The Rook, le seul Demigod pas trop chétif.

DEMIGOD

GENRE
Demibogoss
ÉDITEUR
Stardock
DÉVELOPPEUR
Gas Powered Games/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Avril 2009

En bon amateur de titres originaux et alléchés par du beau trailer qui déchire, vous avez sûrement zieuté ces dernières semaines une ou plusieurs (soyons fous) vidéos de Demigod. Et, comme nous, vous avez immédiatement poussé un « ça tue, bowdel de nouille chinoise ! », avec un petit filet de bave sirupeux glissant le long de votre menton. Et encore, vous n'avez su que plus tard que le projet était chapeauté par Chris Taylor, ce fabuleux monsieur capable de passer du nec plus hardcore (Supreme Commander en 2007, chez THQ) à du hack & slash pour grosse feignasse (Space Siege en 2008, chez SEGA). Pour cette nouvelle annuité, notre cher Chris est revenu à ses amours, la stratégie en temps réel, avec un concept de jeu particulièrement bien foutu !

DotAgod

Ce qu'il faut savoir d'emblée, c'est que le monsieur n'a rien inventé. Ne le lui dites pas, il pourrait se fâcher, mais Demigod plagie, pardon, emprunte beaucoup à Defense of the Ancients (DotA pour les intimes), un des mods les plus connus et les plus appréciés de Warcraft III. Mais on ne va pas débattre ici du pourquoi et du comment gagner un peu de thune grâce aux bonnes idées des communautés. Concentrons-nous uniquement sur le jeu, parce que je suis candide et que je ne m'en remettrais pas si j'apprenais que Gas Powered Games avait pompé tout ça autre part. Mais, stop les blabla, Demigod, kézakel ? Un jeu de stratégie exclusivement pensé pour le multi cher lecteur, où deux camps se bastonnent dans une arène avec, pour but, de détruire la citadelle adverse, située au cœur de la base de chacun. Vous ? Vous incarnez une unité, et une seule : un Demigod ! Immense titan incroyablement, puissamment, terriblement, épouvantablement costaud, capable de faire trembler la Terre rien qu'en mangeant une tablette de Crunch ! Énorme, non ?

Short Short God

Sauf que, contrairement à ce que nous laissaient penser les très séduisantes bandes-annonces, notre Demigod ne dépasse par les trois centimètres de hauteur. D'où, sûrement, le Demi et pas le God tout court. Passé la



déception, je me suis tout de même fondu dans la peau de mon Demigod, un gros lézard très laid, spécialisé dans le corps à corps. Pour être précis, huit Demigod (aux antipodes les uns des autres) ont été prévus par la bande de Gas Powered Games, divisés en deux catégories : les Assassins, maîtres du combat, et les Généraux. Ces derniers, réservés à des joueurs un peu plus expérimentés, permettent de contrôler (avec parcimonie toutefois) quelques-unes des unités qui vous accompagnent : « les creeps », générés à intervalles réguliers par petits groupes et gérés par l'I.A.. En gros donc, dans 90 % du temps, vous ne contrôlez qu'une seule unité, dotée de barre de vie et de mana. Cette dernière peut gagner des niveaux et des aptitudes (via une arborescence à plusieurs branches) et s'équiper de matos de plus en plus performant.

Un concept intelligent

À côté de cette forte composante RPG symbolisée par votre héros, Demigod s'apparente à un jeu de stratégie en temps réel des plus classiques, où la victoire se décide en fonction des déplacements de votre unité, du choix des cibles et de la bonne utilisation des capacités du personnage. La question du « timing » est également primordiale, puisque vous ne contrôlez pas les creeps, qui seront néanmoins d'une aide précieuse pour avancer en terre ennemie (parsemée de tours extrêmement puissantes). Il faudra alors avancer à tâtons, en suivant les creeps qui trottinent un peu bêtement vers les bases adverses, en améliorant son héros (une boutique proposant potions roboratives et divers items se trouve dans votre base) autant que vos unités alliées (là aussi, via un bâtiment qui sert à améliorer les creeps, la résistance des tours ou le taux de rentrée aurifère). Bref, comme disait papi Jacky dans les champs pendant le castrage du maïs : pas le temps de chômer !



Un inventaire, des potions, des dizaines de pièces d'équipement, y a de quoi faire de ce côté-là.

Demi-figue, Demi-raisin

De cette première rencontre, Demigod nous a laissé un sentiment plutôt mitigé. Si on imagine que bien équilibré et bien « tuné » (la résistance des tours, la rapidité des unités), Demigod pourrait faire un malheur en multi, nous restons pour l'heure un peu sur notre faim, la faute à une certaine mollesse (quelle barbe, sans parchemin de téléportation...), à des décors peu travaillés et à un character design assez douteux (ça, c'est totalement subjectif). Quid aussi de la campagne solo ? Et des différents modes en multi ? Et du prix ? Réponses le mois prochain, qui détermineront grandement la note que l'on accordera à un mod amélioré, aussi génial que ce dernier pouvait être.









Ça fait un peu petit bazar comme ça, mais je vous promets que c'est bien.



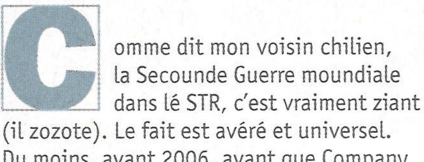
Le fameux Tigre, qui a sûrement donné naissance à la magnifique expression « ça rentre comme dans du beurre ».



En Normandie, rien ne vaut un petit feu pour se réchauffer !

COMPANY OF HEROES TALES OF VALOR

GENRE
STR valeureux
ÉDITEUR
THQ
DÉVELOPPEUR
Relic Entertainment/ Canada
SORTIE PRÉVUE
Avril 2009



Comme dit mon voisin chilien, la Secounde Guerre moundiale dans lé STR, c'est vraiment ziant (il zozote). Le fait est avéré et universel. Du moins, avant 2006, avant que Company of Heroes (chez THQ) nous mette une grosse claque dans la tronche et nous prouve qu'en alliant des mécaniques novatrices à une mise en scène époustouflante, même une période aussi barbante que la Seconde Guerre mondiale pouvait séduire un large public. Chapeau ! Le hic, c'est que les docteurs ès STR de chez Relic (Homeworld, Dawn of War) se sont sans doute un peu monté le bourrichon et nous servent aujourd'hui, deux ans et demi après la sortie de Company of Heroes (!), une nouvelle extension. Celle de trop ?

À vaincre sans péril...

Qu'attendez-vous d'une extension ? La question se pose, car c'est bien là que se situe le nœud du problème. Si vous attendez de Tales of Valor qu'il renouvelle le gameplay de Company of Heroes ou, soyons moins exigeants, qu'il le rafraîchisse, vous serez sans aucun doute déçu. Si le système de jeu n'a rien perdu de sa superbe, à l'image de la très bonne gestion des couverts ou du sens de la mise en scène, Tales of Valor n'apporte strictement rien de neuf.
La seule nouvelle fonctionnalité prend la forme d'un « viseur alternatif », disponible gratuitement chez certaines de vos unités et qui permet de pointer, puis de faire feu sur n'importe quel élément du décor. Si on peut facilement se passer de cette petite originalité, avouons malgré tout qu'elle apporte un certain confort de jeu et, plus ponctuellement, une alternative tactique. Pratique, par exemple, pour écrouler une maison sur une escouade ennemie ou péter un muret pour déloger un opposant à couvert. Pratique aussi aux commandes d'un char ou d'un canon AT/AA : baladez-vous simplement sur l'écran en cliquant sur les unités ennemies, puis admirez le travail ! Ouais, bon, c'est sympathique, mais pas de quoi sauter au plafond. Et c'est à peu près tout ce qu'on a au menu...

La gestion intelligente du couvert, la marque de fabrique des Canadiens de Relic.



On triomphe sans gloire...

Bien entendu, le fan de Company of Heroes, celui qui collectionne les petits soldats de plomb des éditions Atlas, verra les choses sous un autre jour. Certes, il pestera aussi devant

un système de jeu totalement inchangé, mais il esquissera un large sourire à l'idée de participer à trois nouvelles campagnes solo, composées d'une demi-douzaine de missions chacune. On vous a déjà parlé à deux reprises de la première, intitulée « Tiger Ace » et inspirée de la bataille de Villers-Bocage dans la Normandie de 1944. Pour rappel : elle vous mettra aux manettes du Tigre, avec qui vous viendrez à bout de tous les obstacles. La petite originalité de cette campagne réside d'ailleurs dans la gestion de cette seule unité, pouvant se doter de diverses améliorations, conservées d'une mission sur l'autre. La seconde épopée narre les affrontements autour de Cauquigny en juin 44, toujours en Normandie, entre les Américains (vous y jouez un régiment de parachutistes) et les Allemands. Quant à la troisième, titrée Poche de Falaise, elle nous transporte toujours en Normandie, toujours en 44, et toujours dans un duel américano-allemand.
Si la durée de vie totale laisse à désirer (comptez une petite après-midi par campagne), on retrouve ce qui a fait le succès de Company of Heroes : du rythme, des rixes intenses et des enchaînements très naturels. La patte Relic fonctionne toujours. On regrettera quand même l'absence d'une nouvelle faction (pourquoi pas les Frenchies ?), et le peu de nouvelles unités (une poignée en tout et pour tout).



En attendant la suite ?

Tales of Valor devrait également proposer quelques nouvelles idées pour le multi, mais comme l'extension n'est pas encore dispo à l'heure où nous écrivons ces lignes, il va falloir s'en tenir à ce que nous avaient révélé les Canadiens lors de notre dernière visite, soit la présence d'un tout nouveau mode de jeu coopératif où il s'agira de défendre un village assailli de toutes parts. Prometteur pour le coup.
Un petit mot sur les graphismes enfin, qui n'ont pas bougé d'un iota (ou trop peu pour mon cerveau). C'est propre, ça pète bien, la physique est toujours très bien gérée, mais forcément, ça a vieilli. Les couleurs froides des paysages normands n'aident pas non plus, surtout après avoir joué à Dawn of War II. Vieillissant, c'est d'ailleurs un peu l'adjectif qui reste en bouche après quelques heures de jeu. On se consolera en sachant que Tales of Valor est un stand alone et devrait de ce fait être vendu à un prix raisonnable.

Sundin







APRÈS RETOUR VERS LE FUTUR, RETOUR VERS L'ENFER ET VERS UN RETOUR DES PAYSANS (SI, SI, ÇA EXISTE), NOUS ASSISTONS AUJOURD'HUI À UN AUTRE RETOUR RETENTISSANT, CELUI DU RPG OLD SCHOOL, DANS LA VEINE DES BALDUR'S GATE ET AUTRES NEVERWINTER NIGHTS. CEUX-LÀ MÊMES QUI CULTIVENT LA SOBRIÉTÉ ET QUI RÉCOMPENSENT LES JOUEURS LES PLUS LABORIEUX ! LE TRÈS BON DRAKENSANG, TESTÉ DANS CE NUMÉRO, MAIS ÉGALEMENT DRAGON AGE OU RISEN, DE SORTIE DANS LES MOIS QUI ARRIVENT, EN SONT DES PREUVES OSTENSIBLES. HASARD DE CALENDRIER, BESOIN D'UN RETOUR AUX SOURCES OU OPÉRATION MARKETING POUR CAPTER LE CŒUR DES JOUEURS PC NOURRIS AUX GRAINES BIO(WARE) ? UN PEU DES TROIS, PROBABLEMENT, MAIS QUELLE QU'EN SOIT LA RAISON, IL N'Y A QUE MATIÈRE À SE RÉJOUIR. POUR UNE FOIS QU'ON VA POUVOIR JOUER AU SAUVEUR DE L'HUMANITÉ SANS PENSER À WORLD OF WARCRAFT, PROFITONS-EN !

Sundin



JEU DU MOIS

DRAKENSANG : THE DARK EYE

ÉDITEUR DTP ENTERTAINMENT
DÉVELOPPEUR RADON LABS/ALLEMAGNE

ON A BEAU SE MOQUER DES ALLEMANDS À LA MOINDRE OCCASION, AVOUONS MALGRÉ TOUT QUE LA DERNIÈRE PRODUCTION DE RADON LABS BALAFRE GRAVE. UN COUP D'ESSAI (LEUR PREMIER DANS LE RPG) POUR UN COUP DE MAÎTRE, NOUS INVITANT DANS L'UNIVERS MAL CONNU DE L'ŒIL NOIR. TECHNIQUEMENT IMPECCABLE, DOTÉ DE MÉCANIQUES UN PEU RUDES MAIS TOUJOURS BIEN PENSÉES, DRAKENSANG EST UN RPG CERTES CLASSIQUE MAIS Ô COMBIEN ESTIMABLE. DE QUOI (PRESQUE) EFFACER TOUTES LES MAUVAISES BLAGUES ALLEMANDES DE CES 50 DERNIÈRES ANNÉES.

Liberté d'expression



HIER SOIR, J'AI MONTÉ UNE SOMPTUEUSE TABLE BASSE POUR LE SALON. FACILE, ME DIREZ-VOUS. SAUF QUAND LA TABLE SE COMPOSE D'UNE BONNE QUARANTAINE D'ÉLÉMENTS ET PÈSE PAS MOINS DE 50 KILOS ! APRÈS 3 HEURES D'EFFORT, LA BÊTE EST EN PLACE, PRÊTE À SERVIR. MAIS TOUT DE MÊME, ON NE POURRAIT PAS DÉCLARER UN PETIT PEU LA GUERRE À LA SUÈDE ?

Le jeu du moment
FALLOUT 3
Le jeu attendu
MASS EFFECT 2



UN SOIR, APRÈS TROIS MOJITOS CHILIENS, LUCKY ET MOI DÉCIDÂMES DE CHERCHER UN AUTRE BAR, « POUR VOIR ». TROIS RUES PLUS LOIN, NOUS TROUVIONS UN PETIT TROQUET. APRÈS QUELQUES VERRES, LE PATRON (BIEN AVINÉ) NOUS APPRIT QU'IL ÉTAIT UNE STAR DE LA CHANSON : ZAD. SUR CE, JE VOUS LAISSE ALLER ÉCOUTER SES PRODUCTIONS SUR SON MYSPACE : HTTP://PROFILE.MYSPACE.COM/INDEX.CFM?FUSEACTION=USER.VIEWPROFILE&FRIENDID=83582382)

Le jeu du moment
DAWN OF WAR II
Le jeu attendu
VIRTUA TENNIS 2009



J'AURAIS AIMÉ VOUS RACONTER COMMENT J'AI BOTTÉ LES FESSES DE SUNDIN À DAWN OF WAR II, MAIS CE VIL CHACAL DES PLAINES ESQUIVE TOUTES NOS CONFRONTATIONS. VOUS Y AUREZ SANS DOUTE DROIT DANS UN PROCHAIN TOP REDAC. GARDONS-NOUS TOUTEFOIS DE TRIOMPHALISME PRÉCOCE, SUNDIN EST UN GRAND JOUEUR. AUTREFOIS, IL FUT MÊME UNE POINTURE SUR LA SCÈNE DE L'E-SPORT. IL CONCOURAIT SUR QUEL JEU DÉJÀ ? AH OUI ! AGE OF MYTHOLOGY !... NE PAS RIRE... NE PAS RIRE.

Le jeu du moment
DAWN OF WAR II
Le jeu attendu
BLOOD BOWL

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.







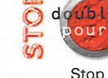
Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



Left 4 Dead
Turtle Rock Studios/Valve Software

BioShock
2K Games/Irrational games

Crysis Warhead
Crytek Studios/Electronic Arts

STRATÉGIE



World in Conflict
Massive Entertainment/Sierra

WarCraft III + Frozen Throne + DotA
Blizzard/Blizzard

Dawn of war II
Relic entertainment/THQ

SPORT/SIMULATION



Race Driver GRID
Codemasters/Codemasters

RACE 07
Simbin/Simbin

Virtua Tennis 3
Sumo Digital Ltd/SEGA

JEUX ONLINE



World of WarCraft + Burning Crusade + Lich King
Blizzard/Vivendi Universal Games

La Saga Guild Wars
ArenaNet/NCsoft

Warhammer online : Age of Reckoning
Mythic Entertainement/GOA

JEU DE RÔLE



The Witcher
CD Projekt/Atari

Oblivion
2k Games/Bethesda

Drakensang
Radon Labs/DTP Entertainment



Je ne jugerais pas à votre place des talents de musicien de ZAD. En revanche, nous avons découvert avec Sundin que le monsieur cache un talent réel pour la magie. Vous venez de toucher votre paye, vous passez dans son bar (dans le Marais) et pouf ! La bonne ambiance aidant, votre fortune fond comme neige au soleil. Du grand art ! Comment on postule pour le Grand Cabaret de Patrick Sébastien déjà ?

Le jeu du moment
Team Fortress 2
Le jeu attendu
Dragon Age : Origins



Après avoir joué à Quake Live, je me dois d'arrêter de balancer des containers dans la tête des gens qui jouent encore à Counter-Strike pour crime contre le matos. Du coup, je réserve désormais mes containers à ceux qui mangent de la salade, en exonérant quand même ceux qui le font pour des raisons médicales ou diététiques. En revanche, si vous osez me dire que vous en mangez parce que vous trouvez ça bon…

Le jeu du moment
Quake Live
Le jeu attendu
Nitro Stunt Racing Stage 2



Pas de doute, c'est le siècle de la fatigue ! Je n'entends que ça du fond de mon catiche : hein, Los Angeles ? Mais c'est loin, c'est fatigant… San Francisco ? Ah mais non, j'y suis déjà allé, c'est éreintant ! Madison, ah non trop pourri, on mange mal et c'est exténuant… Hambourg ? Trop teuton et harassant… Secouez-vous, mes petits, un peu d'enthousiasme, que diable !

Le jeu du moment
Les boulets
Le jeu attendu
Toujours Diablo III, alors !

Vite, un coiffeur ! J'ai une urgence capillaire, là !

Drakensang The Dark Eye

RPG HEROIC FANTASY SANS FANTAISIE



Config minimum CPU 2.4 GHz, 2 Go de RAM, Carte vidéo 1 Go
Éditeur DTP Entertainment
Développeur Radon Labs/Allemagne
Texte et voix en français

IL EXISTE UN PAYS MERVEILLEUX OÙ FAIRE UN RPG HEROIC FANTASY NE SE RÉSUME PAS À ENTASSER LES DRAGONS PAR DIZAINES DANS UNE TOUR DÉLABRÉE ENCERCLÉE DE GUEUX EN ARMURE. CE PAYS MAGIQUE VOYEZ-VOUS, C'EST L'ALLEMAGNE. ET VOTRE NOUVEAU MEILLEUR AMI SE NOMME DRAKENSANG.



Montre-toi, Marcel ! On sait que t'es là !



Avant de plonger au cœur du sujet, je tiens à remercier tous les PNJ qui m'ont accompagné durant ce test. Vraiment, merci à Rhulana d'avoir contracté maladie sur maladie sans mot dire. Merci à Jasper de m'avoir suivi alors que je ne le soignais jamais. Merci également à Dranor pour avoir su rester de bonne humeur bien qu'il soit mort à chaque combat sans exception. Ton inefficacité était vraiment légendaire, mec. Pour en terminer, je tiens enfin à remercier le nain sans barbe sans qui, finalement tout aurait quand même été possible, puisqu'il n'a jamais voulu partir avec moi. Cette corvée expédiée, nous pouvons embrayer sur le jeu lui-même. Ami lecteur, ne laisse pas les captures d'écran de ce test t'induire en erreur. D'accord, Drakensang baigne dans l'heroic fantasy. Oui, on n'y dirige pas un simple avatar mais toute une coterie et effectivement, il est nécessaire de mettre le jeu en pause constamment pour gérer ses combats… Bref, de loin, ça ressemble furieusement à un très beau Baldur's Gate, mais il y a une petite différence qui change tout. Là où l'ancêtre Baldur's était soumis aux festives règles d'Advanced Dungeons & Dragons, Drakensang repose sur celles beaucoup plus strictes de l'Œil Noir. Attention, je ne suis pas en train de dire que c'est une mauvaise chose, d'ailleurs, je vous le donne en mille, Drakensang est un très bon RPG, mais ça n'est pas parce que les deux interfaces sont identiques que les mécaniques de jeu le sont ! Par exemple, ici l'expérience n'est pas divisée entre les membres de votre groupe. Si un rat vaut 4 points d'XP, chaque membre du groupe gagne 4 points d'XP. Mais bref, nous verrons ça plus tard ! Commençons par

Plus fort la musique, DJ !! Fais exploser le beaaaaat !



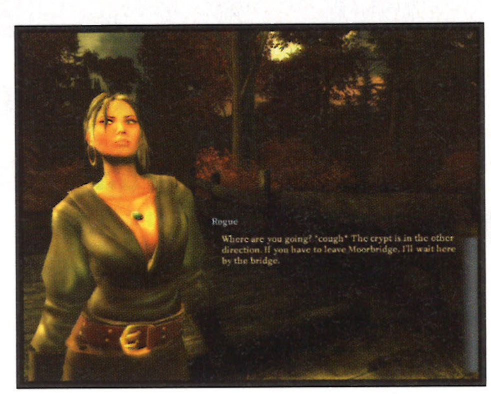
le commencement, et dans Drakensang, une fois que l'on a choisi son héros parmi 20 archétypes de personnages, tout débute par une lettre…

Ardo pourriture !

« Cher [insérer ici le nom du héros]. Voilà bien longtemps qu'on ne s'est vu et rien ne me ferait plus plaisir que d'avoir de tes nouvelles. Toi qui as parcouru le monde au gré des quatre vents, tu dois avoir quantité de fabuleuses aventures à raconter au vieil homme que je suis. Que dirais-tu de faire escale chez moi quelque temps ? P. S. : Promis, mon invitation n'a rien à voir avec le fait que tu sois un combattant hors pair et que je reçoive quotidiennement de charmantes menaces de mort. Bisous. Ardo ». Faut-il vous préciser qu'après avoir reçu cette touchante missive, le héros décide d'aller voir son copain ? Son aventure en Aventurie (quel nom, mes aïeux !) débute d'Avestrue. Premier constat, le jeu est très beau. L'animation des personnages est un poil raide, mais leur design, à l'image de celui des décors, est fabuleusement réussi. L'équipe teutonne de Radon Labs s'en est donné à cœur joie et son souci du détail s'est révélé payant. Graphiquement, Drakensang est à la fois propre et chaleureux. En fait, c'est bien simple, j'ai passé l'essentiel de ma première heure de jeu à dévorer mon écran des yeux. Sinon, entre un « Ooooooh » ou un « Joliii », j'ai surtout discuté, baffé deux ou trois loups et accompli une quête, par-ci, par-là. Oh ! Et j'ai ramassé quelques compagnons au passage. N'allez pas croire que je me sois lié à eux pour le simple plaisir de ramener des clodos à mon hôte… Disons juste que j'avais senti venir le moment où cette simple visite de courtoisie allait se muer en un héroïque sauvetage de l'humanité.

Dégage Grosbill !

Quinze heures plus tard, ça y est ! Je croise enfin un mob qui ne soit pas le clone de son voisin ! Un PNJ qui menace un peu avant de me maraver la tête. Dans un RPG lambda, je n'aurais pas fait attention à ça, mais là il faut se rendre à l'évidence : les « miniboss » sont si rares que quand j'en ai enfin trouvé un, je n'avais plus envie de le tuer. Je voulais savourer sa toute puissance, lui faire un brin de causette pendant qu'il me balançait des vagues de flammes sur la tronche, lui demander quel bel artefact il m'offrirait en récompense de mes quinze heures de traversée du désert. Après lui avoir fait pousser un dernier râle d'agonie, quand j'ai trouvé sur sa dépouille ensanglantée une simple potion de soin, j'ai soudain eu envie d'embrasser mon écran et d'amener ma grand-mère au thé dansant. Elle était petite, rouge (la potion, hein, pas ma grand-mère…), banale, et pourtant j'étais aux anges. Nourri pendant des années aux règles Avanced



Bonjour mademoiselle, quel joli pendentif…



Aaaaah Rhulana… Ce casque fait ressortir ce qu'il y a de meilleur en toi.

Dungeons & Dragons, j'avais pris cette mauvaise habitude d'avoir mon inventaire plein à craquer de potions et d'armes magiques à ne plus savoir quoi en foutre. J'étais devenu un vieux blasé. Avec l'Œil Noir, ou tout du moins Drakensang, j'ai découvert la vision du fun à l'allemande. Vous voilà prévenu : je m'y suis peut-être pris comme un manche, mais les loots sont d'une rareté affolante. Si pour vous tout l'intérêt d'un jeu de rôle consiste à empiler des haches +12 dans votre sac, vous serez fatalement déçu. Drakensang a ce don fantastique de transformer un item a priori commun en une trouvaille précieuse. Alors marrez-vous si vous voulez, mais cette potion m'a rendu heureux.

Rigolade interdite

D'ailleurs si vous êtes accroc aux débordements de joie inattendus, vous avez frappé à la mauvaise porte. Je m'explique. Pour chaque quête rendue ou chaque monstre tué, vous gagnez de l'expérience. Sitôt ces points en poche, vous pouvez les





Vos mecs sont parfois si malades qu'ils ne peuvent plus se battre. Mieux encore, ils peuvent crever en ayant une barre de vie complète... ça confinerait presque au masochisme.

Un peu de technique

Techniquement, Drakensang réussit presque le sans-faute. Le jeu est somptueux, l'interface inspire confiance et le tout tourne sans problème même sur une machine d'avant-guerre. Il s'en faudrait de peu que cette réalisation miraculeuse ne fasse se relever les paralytiques. Une caméra un peu moins bordélique et pif-paf, l'affaire était dans le sac.



Burinez-vous ça dans le crâne : Drakensang prend l'heroic fantasy très au sérieux.



dépenser. S'il vous faut épargner quelque temps pour augmenter une de vos caractéristiques principales d'un point, vous pouvez en revanche dépenser votre XP en quasi-flux tendu pour upgrader vos compétences secondaires (discrétion, crochetage, guérison des blessures, etc…). Donc, je tue un monstre et hop ! j'améliore un petit truc. Je tue un second monstre, hop ! j'améliore encore un petit truc… et ainsi de suite ad vitam aeternam. Avec ce système, c'est toute la magie du level up qui s'éteint. Si, dans Diablo, la prise de niveau est un événement qui a laissé plus d'un cardiaque sur le carreau, ici, le level d'un perso est simplement indicatif. Il détermine le plafond de ses diverses compétences. Donc, le coup des sorciers qui ont soudainement la révélation d'un sort dont ils ignoraient l'existence trois minutes auparavant, vous vous doutez bien que ça n'est pas pour Drakensang. Burinez-vous ça dans le crâne : Drakensang prend l'heroic fantasy très au sérieux. Vous vous imaginiez déjà en fier soldat humain, épaulé d'une elfette à demi-nue et d'un nain beurré du soir au matin ? Raté. Les elfes n'aiment pas les humains et ça n'est pas négociable. Capiche ?

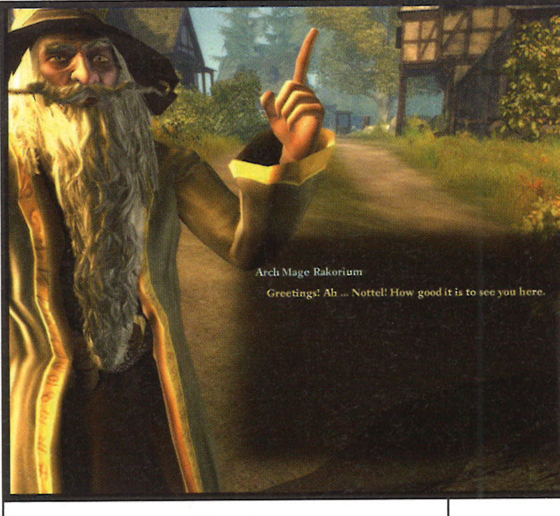
Tête au carré

Ne faites pas cette tête, je sais que je viens un peu de plomber l'ambiance mais un peu de courage, c'est presque terminé. Dans une société de « teenagers » qui prône l'immédiate satisfaction des désirs, Drakensang véhicule des valeurs nobles : le mérite par la sueur et la satisfaction par le travail. Vu comme je viens de vous bourrer le crâne, vous devez l'avoir compris : vous avez peu de chance de vous dégoter un matos de malade par hasard. Vous voulez avoir des potions ? Concoctez-les vous-même. Vous voulez une bonne épée ? Fabriquez-la. Ce n'est que par l'artisanat que vous deviendrez puissant. Je sais, ça n'est pas forcément fun, mais que voulez-vous, c'est allemand. Le système peut paraître austère, mais il est juste. À ce stade, je dois vous avouer un truc : ce jeu est d'une difficulté démente. Même en répartissant bien vos points de caractéristiques, en faisant de « bons » persos, vous allez galérer. Alors, à la moindre erreur, je ne vous raconte même pas… Car ne confondez pas « progression ouverte » avec multi classage. L'évolution des personnages telle qu'elle est proposée par Drakensang autorise









Eh oui, les enfants, $E=mc^2$.

Pas d'ami ? Pas grave...

Pour peu que votre sœur de 19 ans partage votre chambre ou que vous soyez l'heureux possesseur d'un pangolin, vous avez toujours des tas d'amis à la maison qui seraient susceptibles de prendre part à votre aventure. Eh bien, funeste nouvelle, Drakensang se joue uniquement en solo. D'ailleurs, Radon Labs ne semble pas vouloir revenir là-dessus. En effet le studio allemand vient tout juste d'annoncer le développement d'une extension... solo. Damned.

toutes les fantaisies, et du coup se montre extrêmement casse-gueule. Vous ne distribuez pas vos points entre une dizaine de compétences, mais plutôt une cinquantaine. Donc s'il est possible de rendre un guerrier plus puissant que le plus puissant des mages dans le domaine de la sorcellerie, on a également très vite fait de lui apprendre un peu tout et n'importe quoi et d'en faire un bon à rien de compétition. Spécialisez-vous, recrutez votre équipe et faites-la évoluer en conséquence de votre avatar (il faut autant s'occuper de ses compagnons que de soi).
En pensant complémentaire, vous survivrez. Et, dans ce jeu, survivre est déjà une victoire en soi.

Mortel

Félicitations ! Si vous êtes encore en train de lire ce test, c'est que la difficulté ne vous effraie pas. Vous savez que ce jeu ne fait aucun cadeau, mais vous adorez ça ! Pour vous récompenser, je vais vous faire une confidence : si l'un de vos personnages tombe au combat, il ne meurt pas, il se contente d'être « mortellement blessé ». Si, par un prodigieux malentendu, vous parvenez à vaincre votre adversaire avec une équipe incomplète, votre estropié se relève. Vu le nombre proprement hallucinant de morts que j'ai eu à déplorer dans mon groupe, j'ose dire que, sans ce système, j'aurais par pure frustration mille fois balancé mon PC sur Sundin. Mais grâce à ces miraculeuses « résurrections », le nombre de game over demeure raisonnable et le plaisir de jeu reste intact. Car j'aurai beau vous dire tout et n'importe quoi, l'essentiel est que ce jeu m'a procuré beaucoup de plaisir. Voilà pourquoi j'ai volontairement passé sous silence quelques-uns de ses plus gros défauts. Pour que vous soyez prévenu, je citerai un monde un peu trop « Disney » truffé de bâtisses sans porte, une caméra parfois lourdingue ou une progression archi-linéaire... Mais au diable ! J'arrive au terme de mes quatre pages, et je sens que je pourrais déblatérer pendant encore des heures. Je vais vous la faire simple. Drakensang est disponible depuis quelques mois outre-Rhin et il y a raflé bon nombre de récompenses. Évidemment, je mentirais en prétendant que c'est la quatorzième merveille du monde, mais soyez convaincu qu'il n'a pas volé son succès. Je dirai enfin que Drakensang est un peu à l'Œil Noir ce que Baldur's Gate est à AD&D : un maître étalon propre et complet.

Lucky



Pensez à moi quand vous croiserez cette mule et surtout : ne la sous-estimez pas !

En Deux Mots

Un brin de folie n'aurait pas été de trop, mais pour son premier jeu de rôle, Radon Labs a fait un travail remarquable. En dépit d'un classicisme quasi dévot envers l'heroic fantasy, Drakensang parvient à se hisser au rang de meilleur RPG du moment, rien que ça. Je sais bien que Dragon Age arrive à grands pas, mais les amateurs du genre auraient tort de se priver de ce petit bijou.

- \+ Les règles de l'Œil Noir
- \+ Réalisation impeccable ou presque
- \+ Des quêtes à la pelle
- − Scénario sans surprise
- − Progression linéaire
- − Caméra bordélique

7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT

UBISOFT AIME LA GUERRE MODERNE, SURTOUT DEPUIS QU'IL EXPLOITE LA LICENCE TOM CLANCY. APRÈS AVOIR TÂTONNÉ AVEC BLAZING ANGELS, L'ÉDITEUR FRANÇAIS VA DE L'AVANT AVEC HAWX, UN JEU DE COMBAT AÉRIEN, VIF ET RYTHMÉ. CE QUI N'EST PAS POUR NOUS DÉPLAIRE !



Le HUD n'est pas avare en informations et s'avère un précieux allié.

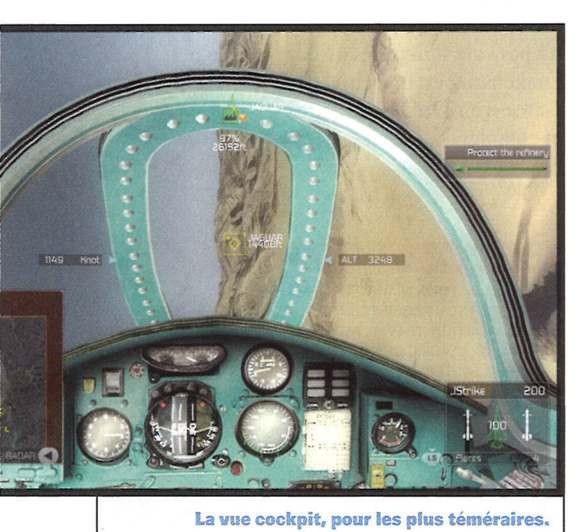
PUBLIC AVERTI — INTERNET 4 — LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 1 Go de RAM, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Ubisoft
DÉVELOPPEUR Ubisoft Bucarest/Roumanie
TEXTE ET VOIX en français

Tom Clancy's HAWX

TOP GUN

Mayday ! Missiles collés à l'arrière-train ! Ce n'est pas le moment de flancher. On prend une bonne bouffée d'oxygène et en avant la manœuvre. On lâche les gaz, on lève brutalement le manche après avoir joué des volets de freinage et on tient la figure du cobra quelques millièmes de seconde. Le freinage est brutal. Le voile noir n'est pas loin. Mais les missiles, eux, nous ont manqué. Ouf ! Par chance, la flotte de Migs est en contrebas. C'est le moment d'indiquer leur position à un appareil allié qui se chargera de les descendre ! Mais il y a plus urgent : notre objectif principal est de protéger un convoi armé au sol. Allez, on remet les gaz, Mach 3, ça vaaaa friteeeeeer…



La vue cockpit, pour les plus téméraires.



Enchaîner les cibles à haute cadence, le pied !

Cible en approche

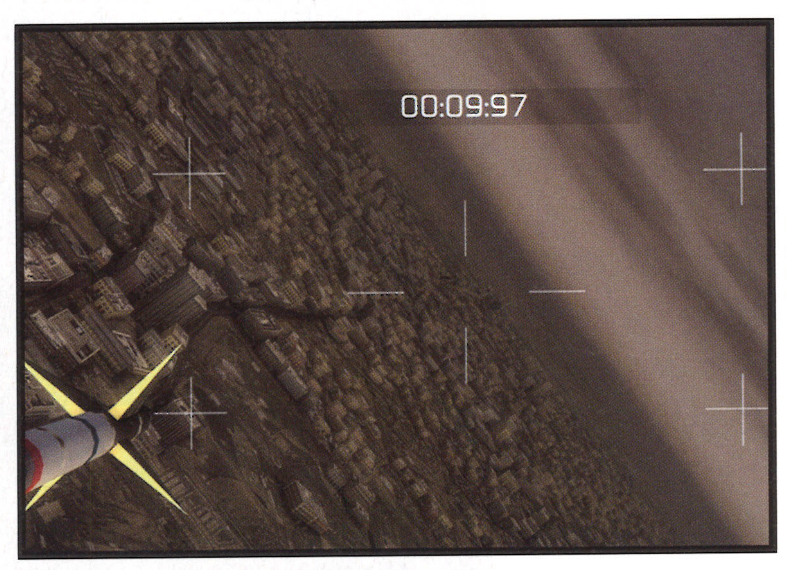
Cette intensité, c'est celle dans laquelle nous immerge Tom Clancy's HAWX. Que ce soit en solo, en coopération ou en multi, le nouveau jeu de combat aérien d'Ubisoft cultive un sens inné du sensationnel. Au cœur du cockpit, les mains sur le manche et un doigt sur la gâchette, le plaisir est immense. HAWX génère des sensations fortes, en assignant incessamment à son convive des objectifs réalistes et variés : points à défendre, bases à éradiquer, chasseurs à éliminer, tout s'enchaîne et les timings imposés sont suffisamment serrés pour qu'il se sente perpétuellement sous pression. Et puis, évidemment, puisque l'on baigne dans l'univers de Tom Clancy, la trame et l'ambiance sonnent vraies. Dans un futur proche (2012), les nations n'auront d'autre choix que de faire appel à des armées privées pour se défendre. La guerre est devenue un business comme les autres et la technologie a pris une importance toute particulière. On se retrouve projeté à bord de machines de guerre capables d'enchaîner les cibles à la volée, de se faufiler dans le ciel à une vitesse vertigineuse et de disparaître en un clin d'œil, une fois l'assaut terminé. Le rêve de tout Maverick en devenir.

Cible verrouillée

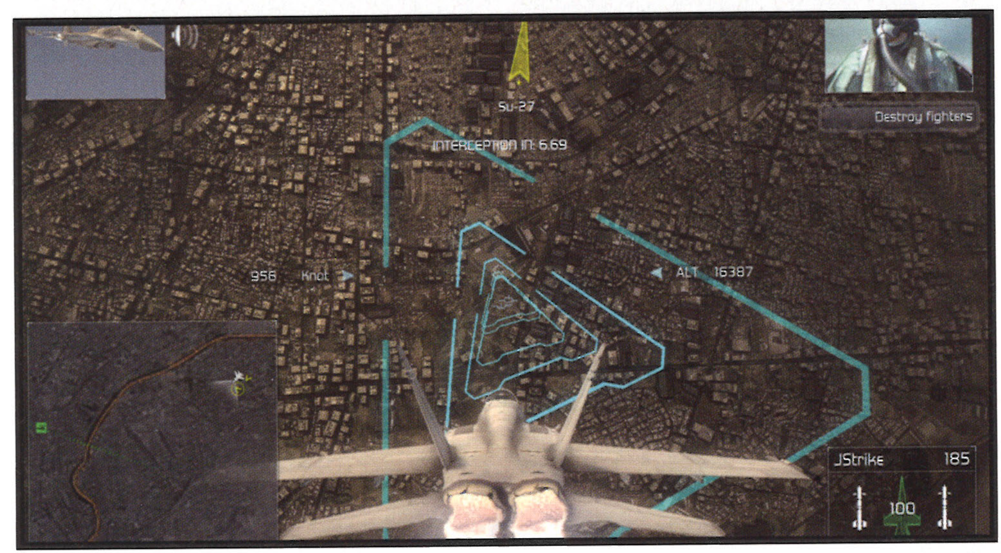
Les adeptes des simulateurs les plus pointus trouveront, bien



À mesure que l'on gagne en expérience, le hangar se remplit.



Un hélicoptère Jaguar, pris à flanc par un missile en caméra embarquée.



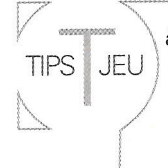
La fonction interception permet de se transcender : un pur bonheur !

entendu, certains comportements fantaisistes (figures, appuis aériens, etc.), même s'ils apprécieront de retrouver une cinquantaine de chasseurs mythiques. On sait d'ailleurs qu'Ubisoft n'a jamais eu l'intention de concevoir autre chose qu'un shooter aérien spectaculaire, typé arcade. À ce titre, HAWX tient donc toutes ses promesses et cumule les bons points. Techniquement déjà, son moteur est plutôt bien optimisé et le rendu qu'il offre impressionne, tant dans la modélisation des avions de chasse que dans la représentation des lieux qui servent de théâtre aux opérations. L'environnement et l'enrobage du jeu sont vraiment soignés. De quoi apprécier la beauté des nombreux ciels de guerre, de Rio de Janeiro au désert algérien.

Cible détruite

On l'a vu, HAWX est rythmé. Il est également bien équilibré. Son I.A. est globalement à la hauteur et sa difficulté dosée comme il faut pour ne frustrer ni les néophytes, ni les pilotes chevronnés. Plus intéressant encore, lorsque l'on joue la campagne solo à plusieurs (jusqu'à quatre, en local ou en ligne), la difficulté grimpe d'un cran. Ce qui oblige à beaucoup communiquer pour se répartir correctement les cibles et définir méthodiquement l'armement embarqué par chaque joueur. La réussite des opérations en dépend car, dans le feu de l'action, on a vite fait de perdre du temps à se focaliser tous sur une même cible et on en oublie les objectifs. Pas de doute, l'option chat vocal devra être mise à profit. Beau, riche et varié, HAWX est donc une excellente surprise, à consommer sans modération aucune !

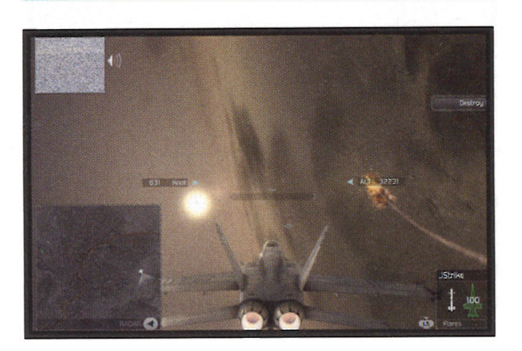
Clint



Côté contrôles, s'il est tout à fait possible de jouer au clavier, il faut avouer que HAWX est plus accessible à la manette et les possesseurs de joysticks compatibles prendront carrément leur pied.

Un peu de technique

De jolis modèles, des textures riches, un HUD complet et une impression de vitesse bien rendue, HAWX assure. Le nec plus ultra, c'est que le moteur n'est pas si gourmand que ça. Et si en plus vous disposez d'une config de tueur, ce ne sera que du bonheur.



L'art de l'interception

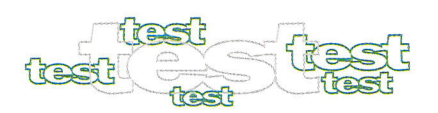
Si vous ne savez pas comment intercepter un chasseur en plein ciel, il suffit de vous laisser guider. En effet, HAWX intègre une fonction d'interception tellement classe et pratique qu'elle devient vite indispensable. Lorsqu'une de vos futures victimes est proche, il suffit d'enclencher cette aide pour que des indications apparaissent dans le HUD et vous guident au point d'interception. Si vous réussissez à tenir la trajectoire suffisamment longtemps, vous n'aurez plus qu'à lâcher vos missiles et à admirer le spectacle. Et si c'est vous la cible, c'est la même manœuvre, mais avec l'option décrochage !

En Deux Mots

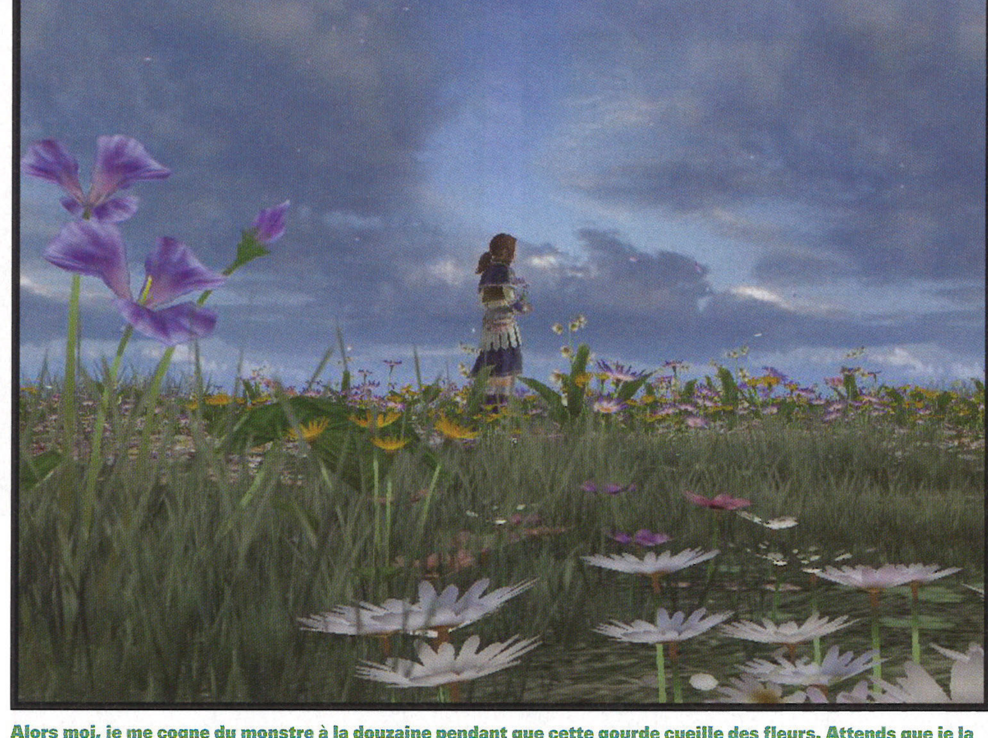
Nous n'attendions pas Tom Clancy's HAWX à ce niveau. Pourtant, Ubisoft fait mouche en orchestrant un ballet aérien nerveux et cadencé, accessible mais aussi technique. Du grand spectacle et plaisant à jouer, qui plus est. À conseiller à tous les amateurs du genre !

- \+ Réalisation soignée
- \+ Punch
- \+ Système d'interception
- \+ Mode co-op
- − Il faut aimer voler…
- − …et ne pas avoir la nausée

7	Technique
8	Artistique
8	Intérêt



NON, JE NE ME RÉJOUIRAI PAS DU MALHEUR DES AUTRES. QUELS AUTRES ? NOS AMIS CONSOLEUX, BIEN SÛR, QUI ONT EU DROIT À UNE VERSION TOUTE MAL FAITE DE THE LAST REMNANT, ALORS QUE NOUS, JUSTE RÉCOMPENSE, RECEVONS LA CRÈME DE LA CRÈME. ILS DOIVENT L'AVOIR MAUVAISE, ALORS NON, JE NE ME RÉJOUIRAI PAS… OU ALORS JUSTE UN PEU.



Alors moi, je me cogne du monstre à la douzaine pendant que cette gourde cueille des fleurs. Attends que je la retrouve, elle va ramasser grave !

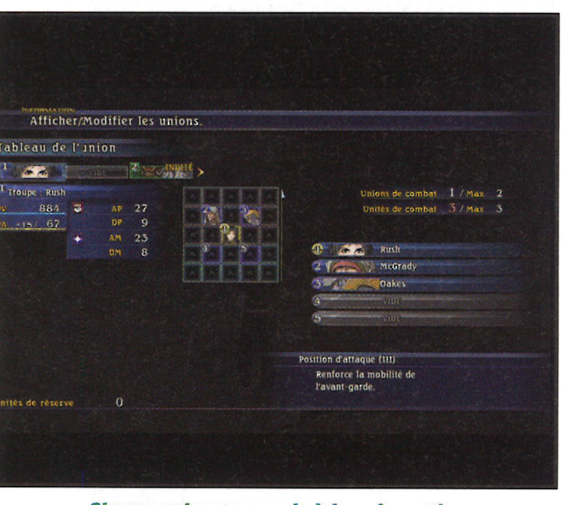


CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 1,5 Go de RAM, Carte 3D 256 Mo
ÉDITEUR Square Enix
DÉVELOPPEUR Square Enix/Japon
TEXTE en français **ET VOIX** en anglais

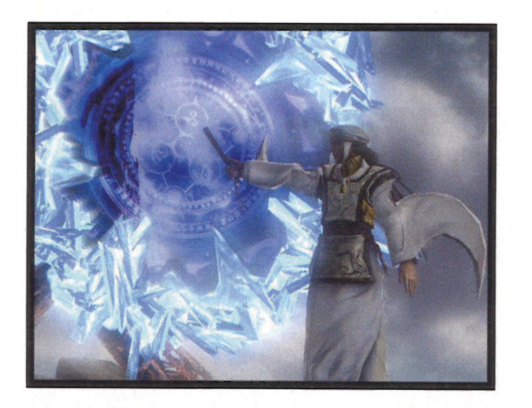
The Last Remnant

FOURBERIE JAPONAISE

Si je vous dis RPG japonais, vous me dites ? Tenue de soubrette ? Oui… C'est-à-dire que là, j'attendais plutôt des réponses du genre Final Fantasy ou Dragon Quest. On est dans un magazine sérieux, je vous le rappelle. Reprenons… Si maintenant, je vous dis RPG japonais sur PC ? Ah ? On a déjà moins envie de faire de l'humour graveleux, n'est-ce pas ? Il faut dire qu'à mon grand dam, comme au vôtre, le genre est à peu près aussi représenté sur nos machines rutilantes que les bières belges dans notre pizzeria du coin. Pire, les rares titres qui osent s'aventurer sur nos disques durs ont en général un vieux goût de viande faisandée. Quant à The Last Remnant, la production qui nous rassemble aujourd'hui, elle ne part pas avec le meilleur capital sympathie, puisqu'elle n'avait pas laissé un souvenir impérissable en novembre dernier, lors de sa sortie sur Xbox 360. La faute notamment à des problèmes techniques récurrents. Beaucoup d'éléments qui ressemblent d'ores et déjà à un dossier à charge et laissent présager un test truffé d'envies de meurtre…



Chaque union pourra choisir sa formation de combat, et ainsi bénéficier d'avantages en défense, en attaque ou en arts mystiques.



Enfer et paradis

Quoi qu'il en soit, il est une chose qu'on ne pourra pas reprocher à nos amis de Square Enix : ils ont le sens de la mise en bouche, avec cette introduction en forme de double effet Kiss Cool. Premier effet : ça pique les yeux tellement c'est beau ! Le jeu s'ouvre sur une cinématique splendide, tant sur le plan graphique que musical. On y fait plus ample connaissance avec notre héros, Rush Sykes, et sa bien triste histoire : figurez-vous qu'il a perdu sa sœur, le pauvre… Ouais, elle était là, derrière, et pouf… Elle a disparu. Du coup, il court partout et crie par la fenêtre à qui la lui rendra. Un pitch qui ne brille pas par son originalité, vous en conviendrez, mais qui n'en reste pas moins superbement mis en valeur. Quant au deuxième effet, il arrive rapidement,





Oh, une boule de feu, comme c'est gentil ! Et moi qui n'ai rien apporté…

puisque Rush ne trouve rien de plus intelligent que d'aller mener l'enquête au beau milieu d'une gigantesque bataille entre deux factions. Et, là, tout dérape : on se retrouve, ni une ni deux, à la tête d'une dizaine d'unités, des adversaires partout, aucun tutoriel, 3, 2, 1, ready ? Fight ! Complètement paumé, on clique, on ne comprend rien, si ce n'est que les contrôles clavier et souris sont une ignominie. On tente de limiter la casse comme on peut, mais c'est peine perdue. Vingt secondes plus tard, on a pris une belle grosse raclée… Vingt secondes pendant lesquelles on est donc passé de l'extase à la frustration. Vingt secondes qui nous laissent dubitatifs devant des affrontements à la fois hermétiques et complexes.

Ne comptez sur aucun tutoriel ni sur aucune aide : l'heure est à la démerde !

Apparences trompeuses

Atypique, déroutant, ces adjectifs résument parfaitement le système de combat développé par Square, aussi bien pour l'amateur de jeux de rôle à l'occidental, que pour l'habitué des nipponeries. Car si Rush demeure bel et bien le héros principal de cette aventure, il n'est que l'arbre qui cachera la forêt, ou le Sundin qui cachera les mojitos, pour ceux à qui ça parle mieux. En effet, vous ne dirigerez pas seulement un personnage, ni même un groupe, mais toute une armée, que vous constituerez et dirigerez au fur et à mesure de votre progression. Les combats prendront dès lors vite des allures de Heroes of Might & Magic. On désignera pour chaque formation, appelée « union », les cibles et les moyens d'attaque : arts du combat, arts mystiques ou utilisation d'objets. Ceci fait, le jeu se chargera de régler les différentes phases d'engagement, et vous laissera, tel le général sur sa colline, en simple observateur devant les conséquences de vos commandements. Un système qui ne présente à première vue pas grande originalité et que l'on pourrait même qualifier de réducteur, tant les possibilités d'action paraissent limitées.

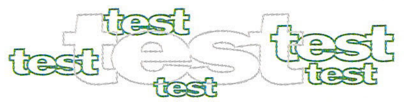


Napoléon Rush

Sot que vous êtes ! Vous oubliez un peu vite que dans RPG japonais, il y a RPG et qu'à ce titre, les troupes envoyées au casse-pipe ne sont pas de la vulgaire chair à canon. Ce sont des compagnons d'armes fidèles, qui progresseront et se spécialiseront à force d'utiliser telle ou telle compétence. De la même manière, Rush recevra le droit de commander de plus en plus d'unions. Ainsi, d'un petit groupe polyvalent et au champ d'action réduit, vous arriverez très vite à une organisation militaire structurée, avec ses stratégies d'attaque, ses troupes de soutien, ses tanks ou ses soigneurs. Une structure qu'on pourra facilement revoir selon les besoins et le type de créature rencontrée. Quant au côté « général qui s'ennuie sur sa colline », dont je parlais plus haut, Square a pensé à intégrer quelques bonnes idées pour y remédier : par exemple, vos personnages auront la possibilité d'asséner à l'adversaire un coup dévastateur et de donner un avantage significatif à ses partenaires, à condition que vous soyez assez vif pour appuyer sur le bon bouton et selon le bon timing. Autre détail illustrant le côté hardcore de The Last



Toutes ces têtes de mort ne seraient-elles pas annonciatrices d'un mauvais présage ?





Vous pouvez admirer la souplesse de Mothra, la mite géante, qui vient d'effectuer un magnifique saut de la troisième corde et qui devrait m'écrabouiller sous peu.

Remnant : les points de vie des boss que vous croiserez de temps à autre ne seront pas affichés ! Un manque d'information qui génère stress et angoisse lorsque la bête est toujours debout après une heure d'affrontement et qu'il ne vous reste plus à disposition qu'un groupe mal en point. Parlons enfin de la jauge de moral. À son plus haut, elle améliorera les dégâts infligés. Au ras des pâquerettes, elle ouvrira la voie à certains pouvoirs dévastateurs, mais vous mettra dans une situation délicate. Vous l'aurez compris, The Last Remnant propose un gameplay à la fois tactique et dynamique, d'une grande profondeur, pour peu que l'on ait le courage de se plonger dedans à corps perdu.

Sans effort, pas de gloire

Car nous abordons là un des gros points noirs de ce jeu : à l'image de votre héros, c'est par la pratique que vous découvrirez toutes les subtilités du gameplay. Ne comptez sur aucun tutoriel ni sur aucune aide : l'heure est à la démerde ! Influence des points d'action, gestion des interceptions et des vitesses d'initiative, distances d'attaque, autant de notions qu'il vous faudra apprendre à maîtriser par vous-même. Un apprentissage empirique qui pourra en rebuter plus d'un. Toutefois, et ce sera l'occasion de revenir sur ce point, la réalisation, brillante, aide largement à faire passer la pilule. Un bonus bien appréciable par rapport à une version Xbox 360 techniquement perfectible. Les environnements, qu'ils soient urbains ou sauvages, sont somptueux. C'est tellement beau... Un peu trop peut-être. D'où cette impression d'un univers heroic fantasy un peu trop lisse. Par ailleurs, une question me taraude : les designers de donjons chez Square seraient-ils tous atteints d'une forme rare de meublophobie ? Une maladie terrible qui les pousse à nous servir des châteaux ou des grottes désespérément vides. Allez les gars, laissez-vous aller ! Faites nous péter quelques étagères Billy, des fenêtres, même des portes, pourquoi pas ! Un manque de relief qui n'altérera heureusement que très peu l'expérience de jeu, tant les combats phagocytent la majeure partie de votre attention.

Blablabla... Intrigue... Blablabla

Et quand vous ne serez pas en train de tailler dans le gras, vous vous y préparerez, profitant des services que toute cité digne de ce nom se doit de mettre à la disposition d'un héros tel que vous : une taverne pour trouver mission et prostit... pardon... réconfort, une guilde qui vous fournira en unités de combat, ou encore diverses échoppes qui procureront armes, armures, et bonus d'amélioration. Vos tournées en ville seront également l'occasion de faire avancer l'intrigue et de vous cogner des dialogues aussi longs qu'insipides. Pourtant, je ne le répéterai jamais assez, osez la persévérance, car cette dernière rémanence reste un excellent titre, un RPG tactique qui offre des combats aussi dynamiques que complexes et ne demande juste qu'à se faire apprivoiser !

Kracoukas

Un peu de technique

Non ! Vous ne serez pas forcé de vendre un de vos précieux poumons pour jouer à The Last Remnant. Ceci étant dit, un minimum d'investissement s'imposera, pour peu que vous ne possédiez pas encore un pad Xbox 360 ou l'équivalent. Dans ce cas, vous suivrez mon conseil, et vous précipiterez chez votre revendeur le plus proche, sous peine de vous immoler par le feu après deux minutes de jeu.

Vends donjon, spacieux, peu servi, quelques travaux de décoration à prévoir.





En Deux Mots

Square Enix nous offre un magnifique exemple de ce que doit être le portage d'un jeu Xbox 360 sur PC. The Last Remnant reprend un système de combat fouillé et audacieux, l'améliore, le dynamise et lui adjoint une réalisation haut de gamme. Le résultat est sans appel : une réussite. Il faudra toutefois une bonne dose de volonté pour y goûter.

- \+ La réalisation de ouf
- \+ Profondeur tactique
- \+ Dynamisme des combats
- − Difficile d'accès
- − Pad Xbox 360 O-bli-ga-toi-re
- − Dialogues pénibles



Memento Mori est à l'image des plats cuisinés de ma supérette préférée. Vous les sortez du micro-ondes, ils sont tout mignons, ils sentent bon, mais quand vous les goûtez, vous leur trouvez comme un vieil arrière-goût !



C'est-à-dire que là, j'suis en pyjama ! Je ne vais pas aller chercher le secret de la vie éternelle en pyjama, tout de même !

Memento Mori

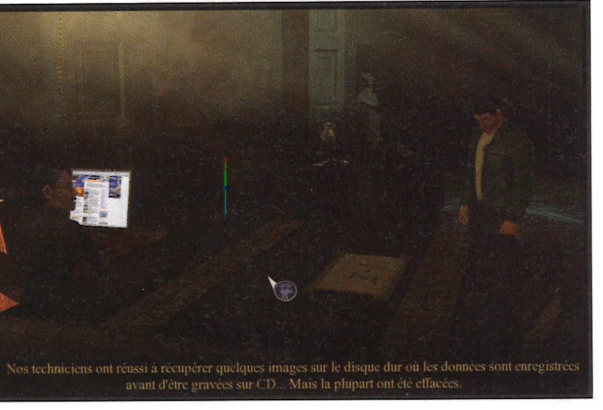
Cours de latin

Nos amis tchèques de chez Centauri Production ont bien failli m'avoir avec leur Memento Mori. Deux jours que je m'arrache les cheveux sur leur titre, à me demander pourquoi ça ne colle pas. Pourquoi je n'arrive pas à faire coïncider la note avec le texte. Il faut dire qu'ils ont bien joué le coup, ces fourbes. Les premières impressions sur le jeu sont des plus positives. Le choix de notre bonne vieille ville de Lyon comme un des cadres principaux de l'intrigue flatte mon côté chauvin. Quant à la réalisation, elle sert avec brio un scénario sombre et mystérieux : des souterrains lyonnais au musée de Saint-Pétersbourg, les environnements se montrent à la fois fouillés et angoissants, et on se plaît à admirer des cinématiques et des décors d'un lugubre à faire pâlir d'envie certains survival-horror ! Fin du fin, l'interface se voit doter d'un grand nombre d'animations, qui viennent détailler certaines actions ou marquer l'obtention d'un objet, et qui apportent à l'ensemble un dynamisme tout à fait appréciable.

Baleine sous gravillon

Aucun doute, Memento Mori est une belle réussite technique… À tel point qu'il m'a fallu un certain effort pour passer outre cette jolie coquille et découvrir le vide qui l'occupait. Ce « nouveau » système de dialogue en est le meilleur exemple. En lieu et place des classiques questions à choix multiples, on se retrouve en face de petits smileys représentant le ton de la réponse à donner. C'est mignon, certes, mais totalement creux, le type de réponse n'ayant finalement aucune influence sur la personne en face, et encore moins sur l'intrigue. Viennent s'ajouter à cela des voix et dialogues peu inspirés. Sans aller jusqu'à la caricature, on aurait aimé une plus grande diversité de ton au vu des nationalités représentées. Quant aux énigmes, elles surprennent parfois par leur incohérence dans un jeu qui revendique une ambiance sérieuse : comment cette truite de Lara peut-elle nous demander de chercher une prise de courant dans son propre appartement ? Et même si le scénario gagne en profondeur au fil des heures, on conserve cette impression d'un jeu d'aventure joliment illustré, mais qui, faute d'une véritable identité, peinera à sortir de l'ombre.

Kracoukas



Alors mon colonel ? On fait ses courses sur le Net pendant les heures de boulot ?



TOUT PUBLIC

Config minimum CPU 1,6 GHz, 1 Go de RAM, carte vidéo 128 Mo
Éditeur DTP Entertainment
Développeur Centauri Production/République tchèque
Texte et voix en français



De jour comme de nuit, le musée de Saint-Pétersbourg reste un bel exemple de l'utilisation judicieuse des effets d'éclairage.



Un peu de technique

Ce n'est certes pas la technique qui faudra blâmer pour expliquer cette note moyenne, bien au contraire. Elle porte littéralement le jeu sur ses épaules. Farandole d'effets d'ombre et de lumière au programme, le tout sur la machine de Monsieur tout le monde.

En Deux Mots

Prometteur, Memento Mori l'était ! Mais il ne confirme finalement pas les espoirs que l'on mettait en lui. Il ne manque pas grand-chose. La réalisation est enlevée, dommage que le gameplay soit si classique.

+ Réalisation impeccable
+ Scénario intéressant
- Manque de personnalité

7 Technique

7 Artistique



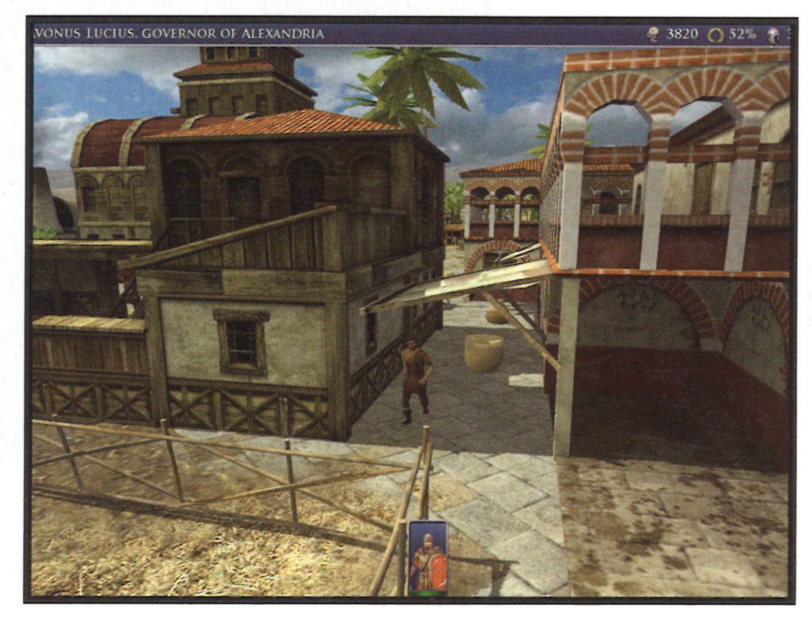
5 Intérêt







CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Kalypso Media
DÉVELOPPEUR Haemimont Games/Bulgarie
TEXTE ET VOIX en anglais



Un jeu rempli de gens très occupés à marcher.

POUR CETTE VRAIE FAUSSE SUITE, LES GÉNITEURS D'IMPERIUM ROMANUM AVAIENT LE CHOIX ENTRE LA FACILITÉ ET SE PRENDRE UN PEU LA TÊTE. ILS ONT CHOISI LA FACILITÉ... POUR MIEUX NOUS PRENDRE LA TÊTE...

Grand Ages Rome

CRISUM DE NERVUM

Un peu de technique

Techniquement propre, le jeu affiche un framerate honorable sur une machine qui n'a rien d'une Formule 1, même s'il vaut mieux abaisser quelques options graphiques.



Un jeu où pour gagner, il faut ignorer ce qu'est une rue.



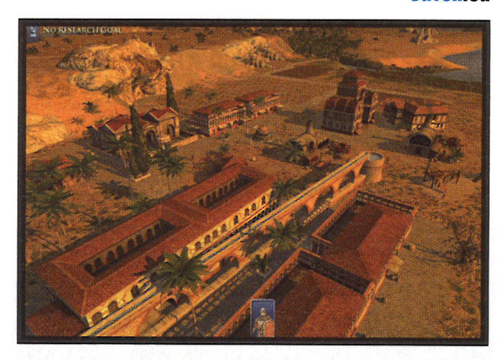
Un jeu qui remplacera avantageusement votre cheminée.

Pour une surprise, c'est une mauvaise surprise, tant mes yeux ont eu du mal à s'habituer à la stupéfiante pauvreté des animations de ce nouveau city builder antique. Constraste frappant : aux rues grouillantes de son prédécesseur succède une cité où les esclaves n'arpentent plus les artères en tous sens pour transporter le blé chez le meunier, la farine chez le boulanger et le bois vers les chantiers de construction. Alors certes, ils ont cessé d'être le cœur battant de l'économie romaine, mais c'est quand même dommage : c'était à la fois mignon et bien pratique pour visualiser d'un seul coup d'œil les flux économiques et surtout là où ils coinçaient. On ne se fie désormais qu'à l'interface, rendue pénible à manier par l'augmentation du nombre de marchandises à gérer, en plus d'avoir hérité d'un design rondouillard digne des productions Maxis les moins inspirées. Et si les graphismes se sont améliorés depuis Imperium Romanum, l'ensemble paraît aujourd'hui plus artificiel, plus plastique, bref, on n'y croit pas l'ombre d'un poil de seconde !

Ça sent le brûlé

Mais les principales tares de Grand Ages résident avant tout dans son nouveau système social, qui se mord la queue telle une chenille de fin de mariage complètement folle. Chacune des trois catégories sociales œuvrent pour le maintien des deux autres : les Plébéiens, les prolétaires du jeu, produisent les « biens de consommation » nécessaires aux Equites, qui eux fournissent les soldats et les préfets (50 % flics, 50 % pompiers, 100 % indispensables). Quant aux Patriciens, ils sont les seuls capables de faire fonctionner les installations de haut niveau, comme les Thermes ou la Bibliothèque, apportant propreté et joie de l'esprit à tout ce beau monde. Le hic, c'est que le système possède si peu de souplesse que si un maillon casse, toute la chaîne part à vau-l'eau en quelques minutes seulement. Supposons qu'un Temple brûle (curieusement, un incendie se déclare toutes les quinze secondes dans ce jeu !), privés de lieu de prière, les Plébéiens du voisinage stopperont immédiatement la production de biens de consommation. Alors, en quelques secondes, les Equites déserteront la ville, suivis tôt ou tard des Patriciens... Et faute de préfets, le feu qui se propage à toute vitesse consumera ce qui vous reste de dignité. Épargnez-vous d'en arriver là et passez votre chemin.

Savonfou



En Deux Mots

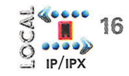
GRAND AGES : ROME PÈCHE PAR UN SYSTÈME ÉCONOMIQUE TROP RIGIDE. SI L'ON AJOUTE À CELA LA FAIBLESSE DES ANIMATIONS, VOUS N'AUREZ RIEN D'AUTRE À ESPÉRER QUE STUPEURS ET HURLEMENTS. UN JEU ASSURÉMENT AUSSI MAL ÉQUILIBRÉ QUE MAL PENSÉ.

+ Pas laid
- Des incendies incessants
- Système trop rigide
- Animations faméliques









Config minimum CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 256 Mo
Éditeur Ubisoft
Développeur Massive Entertainment/Suède
Texte et voix en français

MASSIVE N'EST PAS MORT. AVEC QUELQUES MOIS DE RETARD ET SUITE À SON RACHAT PAR UBISOFT, LE STUDIO SUÉDOIS COMMERCIALISE ENFIN LA PREMIÈRE EXTENSION DE SON HIT DE 2007, WORLD IN CONFLICT.



Naaaapalmmm !

World in Conflict

PIQÛRE DE RAPPEL

Soviet Assault

Un peu de technique

Il faut toujours une grosse machine (une belle carte graphique notamment) pour faire tourner World in Conflict à pleine puissance, mais quel bonheur ! Pas de bugs, pas de chute de framerate incompréhensible, et un rendu d'une beauté sans pareille.



Les aides tactiques sont toujours aussi précieuses.



Rien te tel qu'un petit peu de forêt pour se réchauffer.

Écoutez-moi attentivement. Lâchez un moment votre souris, et partez à la recherche du Joystick numéro 199. Lisez ensuite très méticuleusement notre test de World in Conflict. Quoi ? Vous ne trouvez pas le numéro ? Votre chien l'a mangé ?... Vous plaisantez ? Bon, en substance, vous devez savoir que le titre des talentueux géniteurs de Ground Control était un pur diamant, doté d'un système de jeu éminemment bien pensé, focalisé sur l'action (pas de récoltes, ni de constructions, juste une poignée d'unités à gérer), et où la coopération entre les divers participants déterminait entièrement l'issue des affrontements. Complétez le tableau avec des graphismes sublimes, à coups de volutes de fumée splendides et de textures d'une rare finesse pour obtenir une des références absolues de la stratégie en temps réel. Épatant. À qui le dites-vous !

Oui, mais...

Maintenant, revenons au présent, en mars 2009, avec la sortie de cette première simili extension, qui se trouvait d'ailleurs dans les cartons depuis un petit bout de temps. Donc disons que, comme moi, vous étiez un adepte de WIC, et vous avez décidé, malgré la gueule que tire votre compte en banque depuis quelques mois, d'acheter cette extension. Joie ? Que nenni ! Car vous n'y trouverez que... six missions pour la campagne solo. Enchevêtrées dans la campagne de base, ces dernières vous placeront aux commandes des troupes soviétiques, tentant tant bien que mal de coloniser notre petite planète. Alors certes, vous les remplirez avec un certain plaisir, voire avec un plaisir certain, mais pour un jeu façonné autour du multi, avouez que c'est con ! Quoique, attendez... vous trouverez aussi deux nouvelles cartes pour le multi ! Non, ridicule. On est donc d'accord : intérêt zéro pour le gamer.

Oui, mais, mais...

Au risque de paraître un peu paradoxal comme garçon, je veux tout de même préciser que Soviet Assault ne sonne pas comme une si mauvaise nouvelle. Il faut juste que les fans de la première heure ne l'achètent pas ! Eux pourront en revanche refaire un peu de multi pour l'occasion, sur la foultitude de nouvelles cartes créées depuis la sortie de WiC. Quant aux non-initiés, ils se voient accorder avec la présente extension une nouvelle chance de découvrir cet excellentissime jeu, au travers d'un coffret réunissant le titre de base et sa minuscule protubérance. En somme, Soviet Assault est une mauvaise extension servant une noble cause, alors restons positifs !

Sundin

En Deux Mots

Aucun intérêt réel pour cette extension, si ce n'est l'occasion de replonger un peu dans World in Conflict, qui reste encore aujourd'hui un modèle du genre, toujours aussi beau et bien foutu !

+ Très bien pensé
+ Toujours aussi beau !
- Contenu faméli...
- ...queeeeeeeee !!

9	Technique
7	Artistique
5	Intérêt



Cela faisait longtemps que l'on ne nous avait pas servi des Russes en guise d'adversaire. Attention, le Soviet version Clancy est carrément plus coriace que le bolchevik traditionnel.







Config minimum Core 2 Duo 2.0 GHz, 1 Go de Ram (2 sous Vista) et carte vidéo 256 Mo
Éditeur Ubisoft
Développeur Ubisoft Shanghai/Chine
Texte et voix en français



EndWar

RTS BAVARD

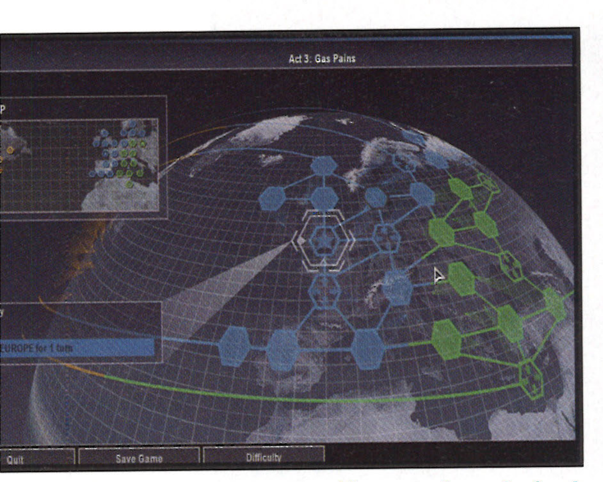
ALPHA ATTAQUE BRAVO, DELTA BATTEZ EN RETRAITE, SUNDIN DÉFENDEZ POINT CHARLIE, STYX ATTAQUE ENDWAR... VÉRIFIEZ VOTRE CASQUE, SORTEZ LE MICRO DE VOS NARINES ET APPRENEZ LA LANGUE DES GUERRIERS AVEC LE PREMIER STR À RECONNAISSANCE VOCALE.



Les hélicoptères sont d'excellentes unités pour explorer une map rapidement. Dommage qu'ils soient si fragiles !



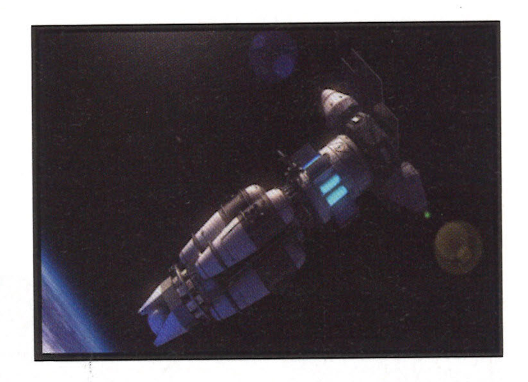
L'univers Tom Clancy, ce n'est pas seulement des Ghosts campagnards et des Rainbows citadins mais aussi un énorme background catastrophiste fortement inspiré de la réalité. D'après le pitch d'EndWar, le pire est devant nous : en 2016, il va y avoir de gros soucis avec les approvisionnements de pétrole. Pas vraiment un scoop, mais la petite nouveauté ici vient du nouveau fournisseur d'or noir mondial, la Russie, qui en profite pour se remettre sur les rails comme en 1917, Lénine en moins et les armes atomiques en plus. EndWar narre alors l'escalade d'un conflit mondial que vous allez tout faire pour empêcher. Pour cela, quoi de plus logique que de mener des petites opérations coups-de poing en territoire ennemi ? Que vous soyez Russe, Américain ou Européen, vous devrez montrer vos bonnes intentions en allant saboter des machins, capturer des bidules ou faire péter des trucs. La paix dans le monde est un concept décidément élastique... Les trois factions ont chacune leurs points forts et leurs faiblesses : les Soviets sont bourrins mais lents, les Européens sont speed mais fragiles, les Ricains offrent un mix des deux. Du classique comme on en croise dans pas mal de RTS mais l'originalité d'EndWar est ailleurs. Ceux d'entre vous qui suivent l'actualité des consoles savent que ce jeu est disponible depuis la fin de l'année et qu'il n'a pas trop mal marché, à l'inverse de beaucoup de ses collègues du même genre. Faut dire que sans clavier ni souris, le genre RTS atteint vite ses limites : on a rarement vu pire qu'un pad comme interface. Ubisoft a contourné ce problème en proposant un système de reconnaissance vocale qui permet de diriger les packs d'unité sans avoir à cliquer. J'avoue avoir levé un sourcil suspicieux (le sourcil levé est toujours suspicieux) mais, après avoir calibré le jeu à ma voix, j'ai été surpris du résultat. Cela marche, point barre : pas besoin de hacher ses phrases, en plus. Certes, inutile de commencer à faire la causette, le jeu ne comprendra pas la rhétorique d'un Savonfou alcoolisé mais des ordres simples tels que « unité alpha attaque unité delta » sont parfaitement perçus et appliqués, par le jeu. Chapeau bas au moteur de reconnaissance vocale, qui comprend parfaitement le franco-toulousain.



L'habillage graphique est sobre mais réussi.

Un peu de technique

Plus la carte graphique est puissante, plus le jeu est beau et fluide : étonnant non ? Les possesseurs de grosses configurations vont pouvoir se faire plaisir à la rétine, les autres se contenteront de jouer.



Sans les mains

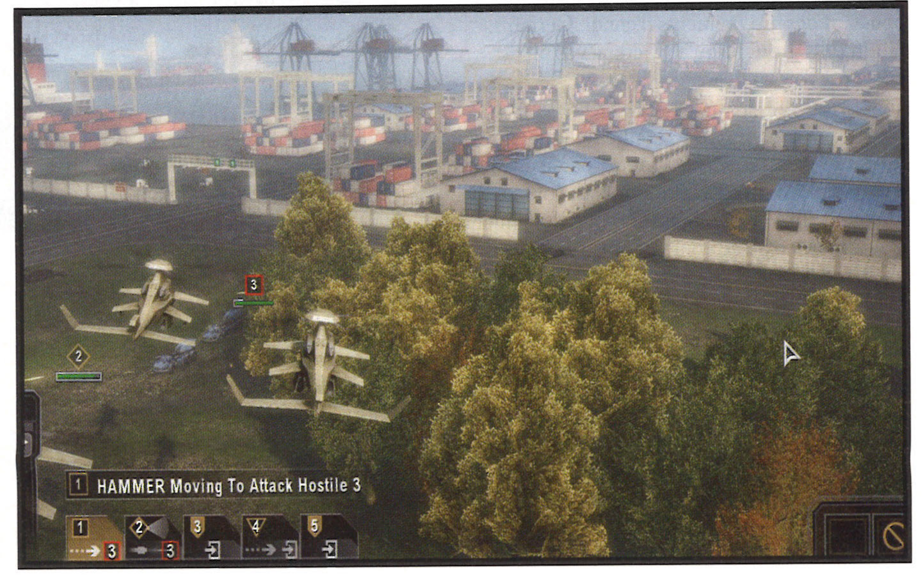
L'usage d'un casque / micro est obligatoire, de même que l'emploi du clavier et de la souris mais de manière beaucoup plus light que dans les autres jeux de ce type. EndWar est un jeu de stratégie moderne et grand public : toute notion de gestion de ressources ou de construction de base est passée à la trappe au profit de la baston.
Le modèle du jeu se situe du côté de World in Conflict, vous mettant aux commandes d'un petit nombre d'unités groupées en pack qui vous sont réattribuées si jamais vous les perdez.
Les parties sont d'ailleurs assez identiques, avec des prises de points de contrôle que l'on doit ensuite défendre et des renforts n'arrivant jamais assez vite. À noter qu'elles sont courtes, excédant rarement la vingtaine de minutes. Le rythme de jeu, interface oblige, n'est pas particulièrement speed et semblera certainement soporifique aux cliqueurs fous qui sévissent sur les jeux plus hardcore, mais EndWar n'est clairement pas destiné à ces derniers. Pratiqué en solo, il s'annonce comme un bon passe-temps.
La campagne est intéressante, l'habillage des menus et les séquences cinématiques apportant une atmosphère militaire futuriste crédible. Dommage que certains personnages parlent avec un accent à couper à la machette, notamment ces pauvres russes qui rrrrroulent les Rrrrr avec un peu trop de zèle… En multijoueur, le jeu propose une campagne online jouable simultanément par tous les possesseurs du jeu : une tendance à la mode que l'on apprécie.

Beau Parleur

Visuellement, EndWar s'avère plaisant à regarder, avec des unités finement modélisées qui se déplacent plutôt bien. Le pathfinding ne fait pas d'heures sup', vu le nombre restreint de troupes : elles ne se perdront jamais en chemin. Sachez qu'il est possible de forcer les déplacements en cliquant sur la minimap, si jamais le parcours automatique choisi par la commande vocale ne vous plaît pas. Question fluidité, c'est très correct la plupart du temps. Seule la caméra peut parfois se monter rétive, surtout si vos troupes évoluent à couvert (notamment sous des arbres), mais ce n'est pas vraiment rédhibitoire. Et ça ne sert à rien de grommeler des insultes, le jeu ne les comprendra pas, à moins qu'il ne fasse la sourde oreille. Le système de combat n'a pas inventé l'eau tiède, avec ses blindés qui détruisent l'infanterie qui démolit les hélicos qui éradiquent les blindés… Mais cela suffit amplement ici. EndWar mise clairement plus sur son interface originale et son ambiance militaro-hollywoodienne pour séduire que sur des mécaniques de jeu profondes, ce qui n'est pas une réelle surprise compte tenu de son ascendance consoleuse. Le seul vrai défaut de ce titre est finalement indissociable de son atout : parler à son PC, c'est quand même un peu étrange et ça ne manquera pas de susciter la perplexité de votre entourage.
Original, bien foutu et pas prise de tête, EndWar devrait réussir à se faire une petite réputation sur PC chez les joueurs occasionnels et les possesseurs de grosses machines. Les gamers préféreront se tourner vers World in Conflict ou attendre un jeu de stratégie spatial dont on vous parle souvent…

Styx





En Deux Mots

Le dernier-né de la famille Clancy est beau comme un tank tout neuf. Même s'il n'est pas être très malin, son bagout lui suffit pour séduire le tout-venant ainsi que les amateurs de curiosités, avec son système de reconnaissance vocale efficace. Une belle prouesse technologique qui sert un peu de cache-misère à des mécaniques de jeu un peu molles et usées.

- \+ Moteur 3D sympa
- \+ La reconnaissance vocale fonctionne bien
- \+ Parties courtes
- − Un poil trop simple
- − Menus austères
- − Quelques ralentissements

7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT





PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 3 GHz, 2 Go DE RAM, CARTE VIDÉO 256 MO
ÉDITEUR EIDOS INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR REBELLION/ROYAUME-UNI
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Je suis ton pèèèèèèreeeeee, Kracou!

JUSQU'À PRÉSENT, LE VIETNAM ÉTAIT POUR MOI SYNONYME DE ROULEAUX DE PRINTEMPS DÉLICIEUX, DE BELLES RIZIÈRES ET D'EXCELLENTES VACANCES. À CAUSE DE SHELLSHOCK 2 JE VAIS DEVOIR AJOUTER FPS RIDICULE À CETTE LISTE.

Shellshock 2 Blood Trails

BLAGUE DE MAUVAIS GOÛT

Chers lecteurs, je dois bien l'avouer, je suis assez fier d'avoir hérité de ce test, qui va devenir, j'en suis sûr, une de mes grandes références pour l'année à venir! Oui, vous lisez bien, une référence! Car les gars de Rebellion, en grands perfectionnistes, ne se sont pas contentés de nous pondre un jeu moisi, qui serait passé inaperçu au milieu de tous ceux que l'on reçoit chaque mois. Non! Ces gars-là ont du panache, et nous gratifient d'une belle démonstration de tout ce qu'il ne faut pas faire dans un FPS. Je passe rapidement sur le contexte, d'une rare originalité: vous êtes le soldat Walker, et en pleine guerre du Vietnam, vous devrez combattre un méchant virus qui transforme tout ce qui porte un treillis en zombie assoiffé de sang. Enfin, assoiffé... C'est un bien grand mot. Les trois quarts du temps, nos p'tits mutants n'auront soif que de tourner sur eux-mêmes en poussant des grognements d'ennui. Certains, plus hardis, iront jusqu'à se jeter à vos pieds pour recevoir un headshot salvateur.

Tuez-moi, quelqu'un!

Malheureusement, vous n'aurez pas la chance de mourir sur commande. Qu'ils soient Viêt-Cong ou zombies, les ennemis n'auront de cesse de vous épargner. Votre charisme peut-être, ou votre goût immodéré pour la cuisine locale, allez savoir. Alors vous avancerez, enchaînant les tueries, encore et toujours, avec l'espoir d'en finir au plus vite avec ce supplice. Car Rebellion n'a pas seulement misé sur une I.A. proche du zéro absolu, ils se sont aussi offert les services d'un moteur de jeu à la hauteur du fiasco: celui de Tetris! Bon, d'accord, je rigole, mais vous avez compris l'idée: c'est d'une laideur sans nom. Ils ont bien tenté de cacher la misère en abusant honteusement des effets de brume, mais c'était déjà peine perdue. Quant au gameplay, il a la profondeur d'une flaque d'eau: un point de départ, un point d'arrivée, des monstres entre les deux, le tout pendant 5 heures. Une durée de vie ridicule qui restera probablement le seul point positif de ce titre!

Kracoukas

Un peu de technique

Pourquoi faire les choses à moitié et se contenter d'un gameplay pourri! Ajoutons-y un framerate digne d'un diaporama et quelques bugs. Pour la fluidité, des réglages graphiques au ras du sol feront l'affaire sur un PC moyen (Core 2 duo 3 GHz, HD3870, et 2 Go de Ram). Pour le reste...



Quand le moteur de jeu est à la rue, quand il n'y a plus aucun espoir, une seule solution: l'écran de fumée!

Mais vous allez m'attaquer, bordel! Chopez-moi à la carotide, jetez-moi des nems avariés, n'importe quoi, mais ne restez pas là comme des cons!



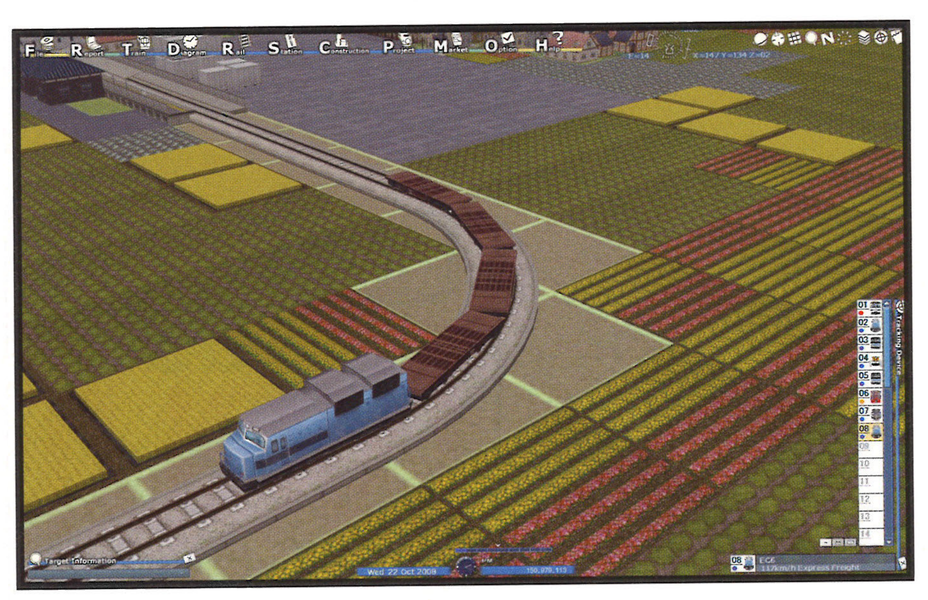
En Deux Mots

SHELLSHOCK 2 SE POSITIONNE EN BONNE PLACE POUR REMPORTER LE PRIX DU FPS LE PLUS MITEUX DE L'ANNÉE. UNE RÉCOMPENSE QU'IL MÉRITERAIT LARGEMENT, AU VU DES NOMBREUX ATOUTS QU'IL A SU METTRE DE SON CÔTÉ. SOUHAITONS-LUI BONNE CHANCE!

+ Durée de vie
- Moche
- Creux
- Linéaire

2	TECHNIQUE
2	ARTISTIQUE
1	INTÉRÊT

Tous les détails à fond et en haute résolution : ça envoie, hum, du bois !



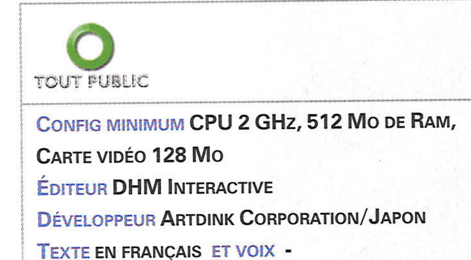


Commencez par installer des bureaux autour de votre gare, ils incitent les usagers à venir habiter chez vous !

A-Train 8

PETITE BOUTIQUE DES HORAIRES

MARRE DE LA FOULE, DES RETARDS, DES CATÉNAIRES ARRACHÉES ET DES TRAINS QUI TOMBENT EN PANNE ? LE LOT QUOTIDIEN, QUOI. MAIS LÀ, VOTRE HEURE EST ARRIVÉE, VOUS ALLEZ ENFIN POUVOIR PRENDRE LES CHOSES EN MAIN !


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 128 Mo
ÉDITEUR DHM INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR ARTDINK CORPORATION/JAPON
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX -

Je dois vous avouer un truc : j'ai un mal fou avec les étiquettes. Cette manie de tout cataloguer en divers courants m'horripile au plus au point. Savoir que la chanson que j'écoute sous la douche n'est pas un simple rock mais du metal slug tequila boom boom, ça ne m'intéresse pas plus que de connaître par cœur les horaires d'ouverture de la superette d'à côté. Cependant, il faut avouer que cette agaçante « tiroirisation » de la culture permet aussi de mieux se repérer dans une offre souvent conséquente. Je peux par exemple vous dire que Trainz (Auran) est une série de simulateurs de conduite alors que Train Model Simulator (Anuman) n'est autre qu'un petit jeu de réseau ferroviaire. C'est simple, efficace, je sais à quoi m'attendre. Et A-Train, dans tout ça ? Voilà deux bonnes heures que je cherche dans quel tiroir le ranger, sans y parvenir. Je suis face à un… truc, voilà, c'est ça, un truc. Un improbable mélange des genres dont le succès sur l'archipel nippon depuis près de 25 ans ne s'explique pas, ou alors, par un magicien venu de l'espace.

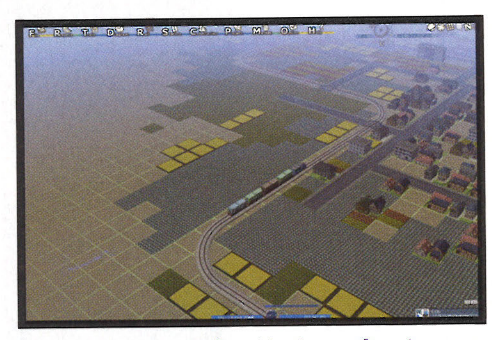
Boute-en-train

Quelques scénarios, un mode « bac à sable », pas de doute, j'ai affaire à énième jeu de gestion et de construction. Sauf que non, car si je peux effectivement bâtir un petit réseau de train, les développeurs du jeu ont décidé de m'emprisonner dans des mécaniques de jeu vieillottes. Certains scénarios appellent à l'amélioration des conditions de vie des habitants ? Il est impossible de savoir exactement ce qui cloche : peu de statistiques, d'informations, la plupart des actions se font au petit bonheur. Après avoir installé de nouvelles voies, gares et les essentielles rames de train, le jeu génère lui-même la construction de maisons, bureaux et commerces. Chose qu'il est également possible de faire soi-même, mais qui coûte très cher, et dont la logique est un peu compliquée à comprendre. Tout comme la bourse, avec laquelle il est possible de jouer mais qui reste totalement indépendante de nos activités urbanistiques vu que son comportement est… aléatoire. Il ne m'en faudra pas plus pour cerner le problème d'A-Train, qui se situe dans tous ces aspects à moitié aboutis, franchement obscurs et beaucoup trop survolés. Un comble, pour un jeu de trains.

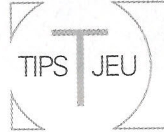
Yavin

Un peu de technique

Vu la « qualité » des graphismes, il aurait été assez étonnant que le jeu se mette à ramer pour un oui pour un non. Rassurons tout de même les anxieux, A-Train tournera parfaitement sur à peu près n'importe quoi pourvu que ça se branche sur une prise de courant.



Les routes se construisent toutes seules et un peu n'importe comment.



Buvez du café ou mangez des clémentines avant de jouer, ça vous aidera (peut-être) à rester éveillé.

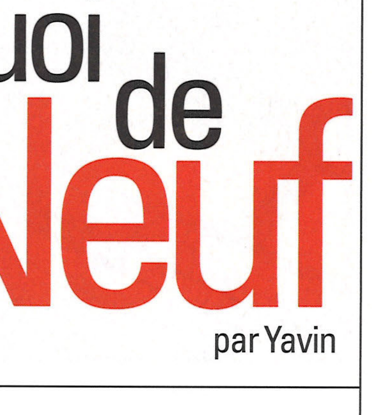


En Deux Mots

TROP CONTEMPLATIF, AUTOMATISÉ, SOUVENT OBSCUR ET AFFUBLÉ DE MÉCANIQUES DE JEU D'UN AUTRE ÂGE, A-TRAIN 8 PEINE À CONVAINCRE ET DÉÇOIT. DOMMAGE, CAR LES JEUX DE GESTION DE TRAINS NE SONT PAS LÉGION SUR NOS MACHINES.

+ Ça détend de ne rien faire
- Moche comme un pou
- Mécaniques vieillottes
- Concept bancal

3 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT

Quoi de Neuf

par Yavin



Sidewinder X6

Les vrais joueurs le savent, il n'existe qu'un seul clavier répondant parfaitement à leurs besoins : le G15 de Logitech. Bien conçu, complet, doté d'un écran LCD et de nombreuses possibilités, l'engin, vendu depuis plusieurs années, répond à toutes les attentes. Alors pourquoi lutter ? Microsoft aurait pu déclarer forfait mais ce serait alors sans compter avec l'esprit combatif qui anime les ingénieurs de Redmond. Premier constat, on peut désolidariser le pavé numérique (destiné au paramétrage des macros) pour le placer à gauche ou à droite du clavier. Magnifique, mais l'intérêt reste assez limité, même si la possibilité d'enregistrer pas moins de 90 macros différentes se révèle fort séduisante. Le X6 complète sa panoplie de science-fiction avec des touches rétroéclairées peu utiles en jeu mais toujours amusantes pour épater les potes et faire fuir les copines. Au final, un produit peu innovant mais qui devrait plaire à ceux qui préfèrent le « toucher » Microsoft à celui de son concurrent suisse. Question de goût !

FABRICANT : MICROSOFT
SITE WEB : **WWW.MICROSOFT.FR**
PRIX : ENVIRON 80 EUROS





Z-5

Trop souvent, obtenir un son de bonne qualité dans nos jeux impose de passer par des kits d'enceinte encombrants et truffés de câbles disgracieux. Les derniers petits bavards de Logitech répondent parfaitement à cette problématique vu qu'ils fonctionnent grâce à un simple port USB, sans nécessiter d'être alimenté par un quelconque adaptateur secteur ! Un seul câble, en tout et pour tout, avouez que ça fait rêver. Vous me direz, il doit bien y avoir une contrepartie quelque part, un petit défaut rédhibitoire et vous n'avez pas tout à fait tort. Car pour utiliser la télécommande vous serez obligé d'installer les pilotes fournis avec le matériel. Il est donc préférable d'avoir un système d'exploitation assez récent (pas d'inquiétude, XP fera l'affaire) afin de profiter d'un son plutôt classe officiellement revendiqué comme « omnidirectionnel ». Loin d'être un simple pipeau marketing, ce système fonctionne réellement et rivaliserait presque avec les kits d'enceinte 2.1 d'entrée de gamme. La facilité de transport en plus.

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : **WWW.LOGITECH.FR**
PRIX : ENVIRON 60 EUROS





Votre côté rebelle vous interdit de porter des écouteurs blancs ? Alors, Sandisk peut quelque chose pour vous avec son sympathique Fuze en version 8 Go. Non, attendez, je raconte n'importe quoi, car l'appareil dispose d'un lecteur de carte Micro SD, ce qui vous permettra d'augmenter la capacité jusqu'à... 40 Go ! Avec autant de place, vous pourrez caser facilement toute votre musique et ce, dans plusieurs formats audio (MP3, WMA, OGG, FLAC...). Le Fuze dispose également de fonctions vidéos (anecdotiques sur un écran de si petite taille) et permet d'écouter la radio grâce à son tuner intégré. Pour ne rien gâcher, il propose même un micro permettant de l'utiliser en mode dictaphone. Polyvalent, pratique et plutôt joli, voici un baladeur de bonne qualité, à tout petit prix.

Fabricant : Sandisk
Site Web : **www.sandisk.fr**
Prix : Environ 90 euros



Flatron M2794D

Quoi sa gueule, qu'est-ce qu'elle a sa gueule ? O.K., j'ai compris, elle ne vous revient pas et ne ressemble pas assez à un moniteur classique. Avouez tout de même que ça en jette ! Cependant, nous ne sommes pas là pour nous extasier devant un look ravageur mais plutôt pour savoir si ce nouvel écran hybride parviendra à séduire son monde. La réponse est oui, et non. Oui, parce que 27 pouces en 1920*1200, c'est génial. Non parce qu'une telle résolution en matière de jeux demande un investissement lourd (et régulier) en carte graphique. Néanmoins, nous parlons ici d'un double concept, aussi bien conçu pour afficher les images en provenance du PC que celles diffusées par vos consoles et autres platines multimedia grâce à des nombreuses connectiques (DVI, HDMI, VGA et même deux prises Péritel !). Notez aussi la présence d'un décodeur TNT HD bien pratique si vous êtes dans une zone couverte. Un drôle d'engin curieusement positionné mais qui a au moins le mérite d'exister.

Fabricant : LG
Site Web : **www.lg.fr**
Prix : Environ 500 euros

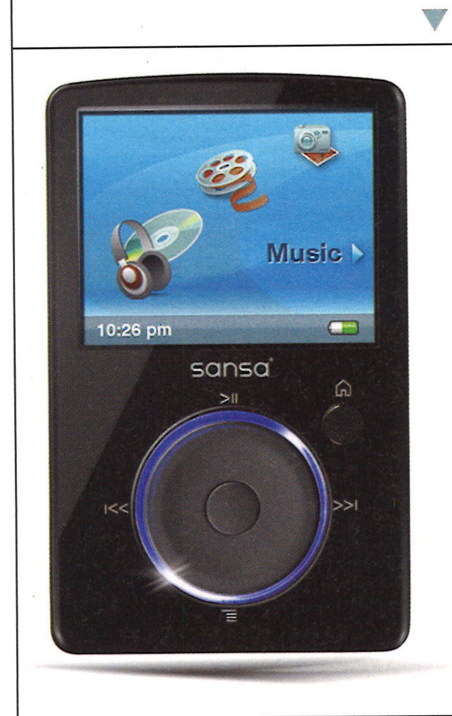
C-Jays

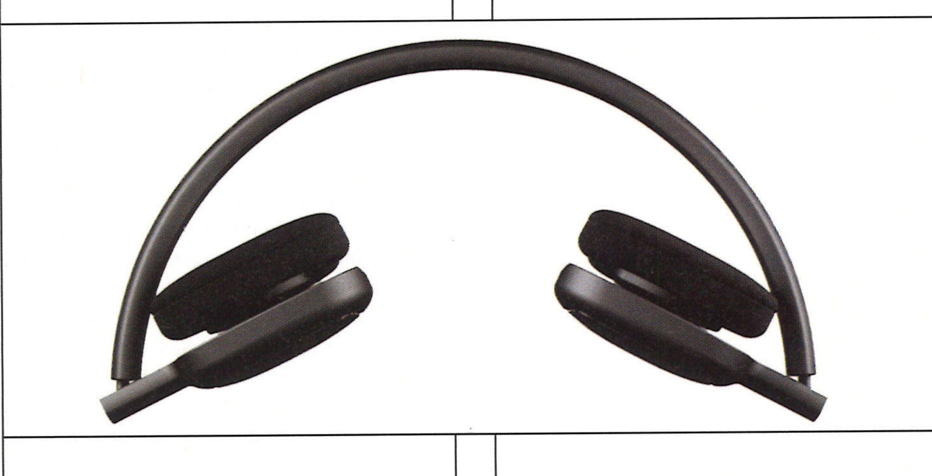
Pas évident de choisir un casque audio, vaut-il mieux privilégier les modèles intra-auriculaires, les gros casques disgracieux (mais confortables) ou les petits casques plus jolis mais au rendu sonore souvent inférieur ? Eh bien, pourquoi ne pas opter pour un casque 3 en 1 comme le petit dernier du suédois Jays ? Avec ses trois modules de tailles différentes, vous pourrez vous adonner à de nombreuses activités sans jamais vous maudire d'avoir choisi tel ou tel type de casque. Petits coussinets, médium ou de plus grande taille, à vous de choisir en fonction de ce qui vous convient le mieux. Et n'allez pas croire qu'il ne s'agit que d'un gros gadget marketing destiné à vous vendre un accessoire tout pourri, le C-Jays est un casque parfaitement pensé par ses concepteurs. Un excellent choix pour qui recherche une haute qualité sonore en toutes circonstances.

Fabricant : Jays
Site Web : **www.jays.se**
Prix : Environ 120 euros

Fuze 8 Go

Vous aimez vous trimballer en musique mais ne supportez pas de faire comme les autres ?

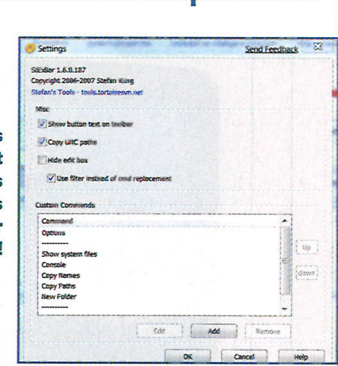




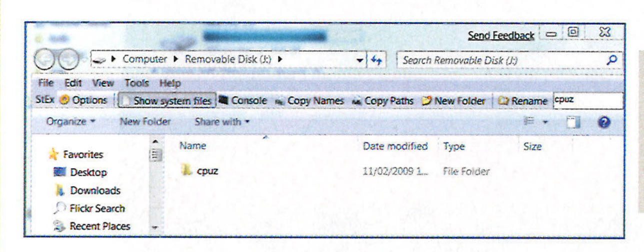
DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

Un cadeau empoisonné se cache dans cette rubrique ! On a déniché pour vous l'outil ultime pour aller réparer les PC qui ne marchent pas. Cela peut être pratique quand c'est sa machine qui se prend pour un mouton, mais cela peut aussi devenir très ennuyant si vous décidez de vous prendre pour le bon samaritain du quartier...



Les options vous permettent de modifier les commandes proposées et d'ajouter les vôtres, magique!



Windows Vista ou 7, la barre ajoutée fait un peu tache et forcera les menus à apparaître. Sous XP, c'est parfait en revanche.

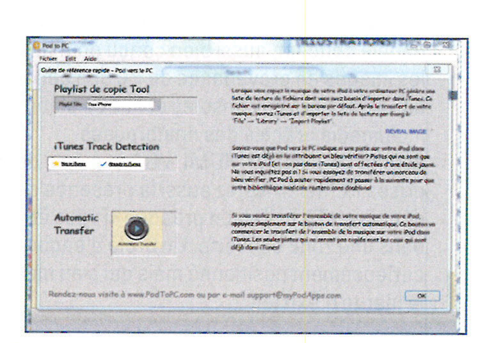
- VERSION: 1.6.0
- ÉDITEUR: Stefan's Tools
- LICENCE: Freeware
- URL: http://tools.tortoisesvn.net/StExBar

StExBar

Il vous arrive de pester contre des fonctionnalités bêtes de votre Windows? Comme la difficulté de copier le nom d'un fichier, ou afficher/cacher ponctuellement les fichiers-système cachés? Ou encore ouvrir une invite de commande (une console) à l'endroit où l'on se trouve? Il y a des gens comme nous qui pestent. Et d'autres qui agissent, comme le (probablement) charmant Stefan qui nous propose StExBar, une barre d'extension pour l'explorateur Windows. Elle vient s'ajouter en haut des fenêtres et rajoute quelques options utiles, comme (au hasard) la capacité de copier dans le presse-papiers le nom d'un (ou plusieurs) fichier(s), le chemin du répertoire, y ouvrir une console ou des icônes pour créer un nouveau répertoire ou renommer ses fichiers. C'est d'ailleurs tellement bien fait que certaines de ses idées ont déjà été piquées par Microsoft pour Windows 7 (le bouton « Nouveau dossier »). Le tout est extensible, on pourra créer ses propres commandes et choisir sur quoi elles s'appliquent. Et pour tous ceux qui ne seraient toujours pas convaincus, il y a un petit champ, à droite, qui permet d'effectuer des recherches instantanées dans les noms de fichiers. Tout le contraire du champ de recherche de Vista, en somme. On adore.

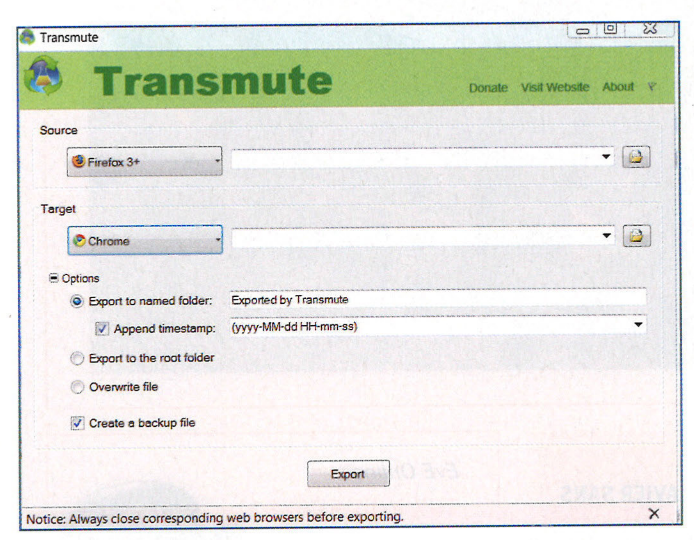
Pod To PC

O.K., j'avoue, j'ai réinstallé iTunes. Mettez ça sur le compte d'une dépression hivernale. Et si on se fait à sa consommation de mémoire par dizaines de Mo (après tout, au prix de la Ram...), les limitations imposées par Apple pour son couple iPod + iTunes irritent toujours autant. Comme le fait qu'iTunes crypte les noms des fichiers musicaux avant de les copier sur votre iPod/iPhone. Ça énerve copieusement en 2009. Pod To PC permet cependant de résoudre le problème en étant capable de réimporter la musique de n'importe quel iBalladeur que l'on connecte à sa machine. C'est assez simple, même si cela requiert l'installation d'iTunes qu'il faudra penser à fermer avant de tenter d'importer sa musique. De là, Pod To PC listera automatiquement les titres du baladeur en notant ceux qui sont déjà dans la bibliothèque d'iTunes afin de ne pas importer les doublons. Le logiciel est disponible en français, même si on évitera cette version car elle a été créée avec un traducteur automatique, et on n'y comprend pas grand-chose. Pod To PC n'est pas non plus le logiciel le plus stable du monde, mais que voulez-vous, on ne peut pas tout avoir...



L'écran de choix des langues est très joli, mais il a été plus travaillé que les traductions en elles-mêmes...

- VERSION: 2.32
- ÉDITEUR: myPOD Apps
- LICENCE: Freeware
- URL: www.pot2pc.com



Les conversions marchent dans tous les sens, on pourra même sauvegarder ses bookmarks dans un format XML intermédiaire pour pouvoir les réimporter dans des brouteurs non supportés.

Transmute

Vouloir tester des navigateurs alternatifs est une noble cause. D'autant que, de nos jours, avec Safari d'Apple, Chrome de Google, les dérivés de Firefox, les choses qui nous viennent du monde Linux comme Konqueror, ou encore Opera, il y a du choix dans l'alternative à Internet Explorer, même si ce dernier revient dans une version 8 (en version RC1 actuellement) qui est un peu plus civilisée que les précédentes. Résultat : pour passer ses bookmarks de l'un à l'autre, il faut trouver une solution. Qui s'appelle Transmute. Il gère tous les navigateurs précédemment cités ainsi que quelques autres (Chromium, Flock...), et a le bon goût de marcher sous Windows, sur Mac et sous Linux. En prime, la dernière version prend en charge les versions 3 de Firefox et leur nouveau modèle sous forme de base de données, bref, le grand luxe pour un utilitaire complètement gratuit.

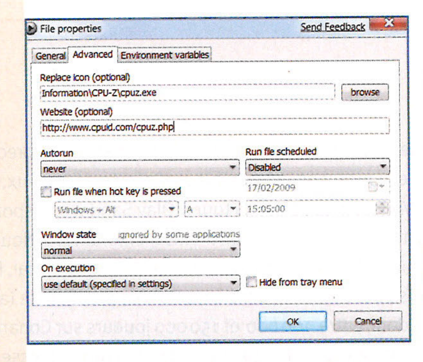
- VERSION : 1.10
- ÉDITEUR : Darq Software
- LICENCE : Freeware
- URL : www.gettransmute.com

Computer Repair Utility Kit

« J'ai un problème avec mon PC. » Vous l'avez entendue souvent, n'est-ce pas, cette phrase. Parfois sous d'autres formes, plus subtiles, mais au fond l'idée était la même. On vous demandait un coup de main, à vous, le spécialiste décrété de la famille/voisins/groupe d'amis pour venir réparer les errements logiciels des utilisateurs qui cliquent naïvement là où il ne faut pas. De là, il peut se passer deux choses. Soit vous les envoyez balader, ce qui peut avoir des conséquences sur votre vie sociale. Ou alors vous abdiquez, et là, il vaut mieux venir bien préparé, parce que le discours qui consiste à expliquer qu'utiliser Firefox et un anti-malware est indispensable, ne vous aidera pas à affronter la vérité : la personne en question ne se contentera pas d'un formatage et d'une réinstallation de logiciels « sains ». Il va falloir tenter de sauver l'irréparable et heureusement les outils sont nombreux. Mieux, les petits gars du site TechNibble ont eu la très riche idée de les compiler pour qu'ils tiennent sur une clef USB : tous les utilitaires indispensables capables de tenir sur une clef de 256 Mo. La liste est une collection d'outils que l'on vous a déjà présentés comme CCleaner, PC Decrapifier, 7-Zip, HWMonitor, GPU-Z, GSpot, Process Explorer, Recuva, Rootkit Revealer, Hijack This !, ClamWin Malwarebytes Anti Malware... J'arrête là parce qu'il y a 54 utilitaires de qualité et « portables » (tous démarrables à partir d'une clef USB), le kit ajoute une petite interface de lancement où les logiciels sont triés et disponibles avec une description. On pourra même ajouter dans ce lanceur d'autres outils qui manquent à l'appel (le grandiose CPU-Z qui est bizarrement absent !). C'est sublime, gratuit et peut sauver votre vie sociale. Que demander de plus ?



La liste d'utilitaires intégrés est bien fournie.



- VERSION : 2
- ÉDITEUR : Technibble
- LICENCE : Freeware
- URL : www.technibble.com/computer-repair-utility-kit/

En quelques secondes, on aura ajouté CPU-Z dans le kit, difficile de faire plus simple.

UTILITAIRES

Top Utilitaires de la rédac

- *Lecteurs vidéo :*
Gomplayer 2.1.15.4610
Media Player Classic Home Cinema 1.2.908
VLC 0.9.8a
Media Portal 1.0.1
- *Lecteurs audio :*
iTunes 8.0.2.20
Winamp 5.55
Foobar 2000 0.9.6.3b1
- *Mailreaders :*
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 2.0.0.19
- *NewsReader :*
Pan 0.133
Newsleecher 3.95b3
- *Pagers Internet :*
Trillian Pro 3.1.12
Miranda 0.7.14
Windows Live Messenger 2009 14.0.8064.206
- *Anti spam :*
Spamihilator 0.9.9.43
POPFile 1.0.1
- *Antilourds :*
AdAware 2008
HijackThis 2.02
Autoruns 9.38
ClamWin 0.94.1
Malwarebytes Anti Malware 1.34
Spyware Terminator 2.5.5.166
- *Downloaders :*
FDM 3.0.848
WinBITS 1.0
- *Customisation :*
Desktop Sidebar 1.05.116
StyleXP 3.19
DExposE2 08.05.2009
Iconoid 3.8.5
Rainbow Folders 2.05
- *Clients FTP :*
FlashFXP 3.7.8.1328
FileZilla 3.2.1
SmartFTP 3.0.1024
- *Browsers Web :*
Firefox 3.2a1pre
Google Chrome 2.0.160
Internet Explorer 8 RC1
- *Browsers d'images :*
ACDsee Pro 2.5
Xnview 1.95.4
- *Optimisation système :*
CCleaner 2.16.830
Defraggler 1.07.124
Process Explorer 11.33

Astronaut : Moon, Mars and Beyond

QUAND LA NASA S'AMUSE...

Si la conquête spatiale était au cœur de toutes les conversations dans les années 60, aujourd'hui elle enthousiasme à peu près autant les foules qu'un concert de Michèle Torr au Super U de Melun. Aussi, avant d'être totalement oubliée du grand public, la Nasa s'est mise en tête de créer un MMO avec le soutien de l'Université du Maryland. Le projet baptisé Astronaut : Moon, Mars and Beyond, avance bon train et devrait sortir en 2010 (sauf guerre nucléaire inattendue). En lieu et place des habituelles classes de guerriers, archers et chasseurs, AMMaB proposera d'incarner des roboticiens, géologues ou astro-biologistes. Comme l'on pouvait s'y attendre, la rigolade ne sera donc pas franchement de la partie, mais vu que l'Agence Spatiale Américaine a développé ce « jeu » dans le but de « susciter des vocations », c'était prévisible. Un pari osé car, en dépit de mes nombreuses années de Mario, je n'ai jamais été plombier.





IL EST ACTUELLEMENT 02H38 DU MATIN. SUNDIN TAPOTE SON CLAVIER SANS CONVICTION, PENDANT QUE YAVIN RÉUSSIT L'IMPROBABLE TOUR DE FORCE DE DORMIR EN DICTANT DES NEWS À SON PC. EN FOND SONORE, SAVONFOU SE JETTE SUR LES MURS, EN HURLANT COMME D'HAB' QUE LE COMMUNISME N'AURA JAMAIS SA PEAU. MOI, PERSONNELLEMENT, À 02H38 DU MATIN, J'AI PAS D'IDÉE D'ÉDITO. ALORS VOILÀ.

Funcom/AOC

PANIER PERCÉ

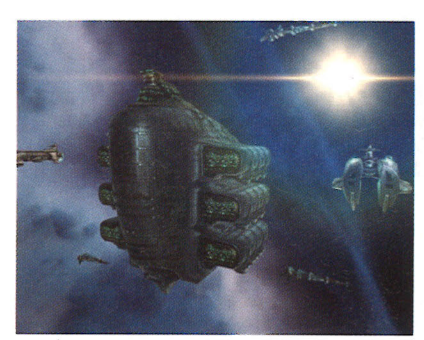
Il y a quelques mois, Gaute Gaudager, co-fondateur de Funcom et Game Director sur Age of Conan, annonçait sa démission en lançant un mémorable : « Ce jeu est fabuleux, mais certains éléments ne me satisfont pas ». Aujourd'hui, c'est au tour d'Olav Sandnes, responsable des finances de Funcom, de clamer son départ, en invoquant un non moins mémorable : « Nous avons perdu 23.3 millions de dollars en 2008 ». Détail intéressant, au dernier trimestre fiscal, Funcom aurait généré 8.7 millions de dollars grâce à ses abonnements, contre 1.2 l'année précédente (apportés par Anarchy Online). Après calcul, il resterait donc entre 100 000 et 150 000 joueurs sur Conan, alors qu'il en comptait 700 000 en juin dernier. Malgré sa folle dégringolade, Funcom ne baisse pas les bras et prévoit de s'ouvrir « à de nouveaux marchés », la Russie et la Pologne en tête. Alors quizz : dans combien de temps les responsables de ces localisations vont-ils démissionner ?

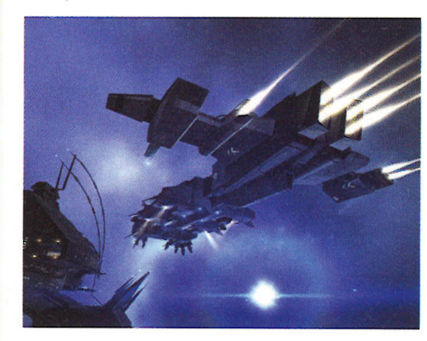


EvE Online

TUX YOU SUCKS !

Inconscient du mal qu'il ferait à tous les geeks du monde, CCP annonce qu'à compter du 10 mars 2009, les clients Linux natifs d'Eve Online ne seraient plus supportés. Aussi, si votre voisin a un tatouage de pingouin sur le bras, de grâce, allez lui dire qu'il sera toujours possible d'y jouer sous Linux en utilisant le logiciel Wine, sans quoi vous risquez d'avoir sa mort sur la conscience.





Dragon Ball Online

BAKA !

D'après une obscure source espagnole qui, elle-même, tiendrait l'info d'un espion coréen des plus louches, Dragon Ball Online entrerait en bêta ouverte vers la fin de l'été. Certains bruits de couloir, tout aussi douteux que cette news, murmurent même que ladite bêta serait mondiale. D'accord, la fiabilité de cette information laisse un peu à désirer, mais des arbres ont donné leur vie pour la relayer, respectez au moins leur mémoire.

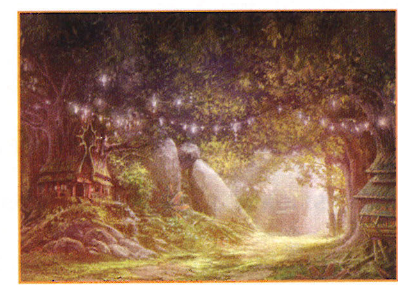




Aion

ROULEAU COMPRESSEUR

À moins d'un acte terroriste, je devrais vous raconter quelque part dans cette page que les pontes de NCsoft sont de doux dingues coiffés de superbes entonnoirs. Qu'ils soient fous ou non, leur petit Aion est en train de faire un carton interplanétaire en Corée. Sorti en novembre dernier dans cette belle patrie du MMO, le jeu s'est attaché quelque 400 000 joueurs et aurait rapporté pas loin de 7 millions d'euros. Un résultat étonnant quand on considère que la Corée du Sud ne compte « que » 40 millions d'habitants. Quatre mois plus tard, alors qu'Aion semble confirmer ses brillants débuts, aucune date n'a encore été avancée pour une éventuelle open bêta française. Mais croisons les doigts, aux dernières nouvelles, cette petite merveille devrait toujours nous parvenir en version finale pour novembre prochain.





Team Fortress 2

VALVE N'AIME PAS LES TRICHEURS

Signe indubitable d'une proche apocalypse, le petit monde coloré de Team Fortress 2 a été envahi par d'infâmes trafiquants d'armes. En effet, il était devenu courant d'y voir un Pyro frimer avec une sulfateuse de Heavy ou inversement. Si ce bug a fait rêver plus d'un fraggeur, il a nettement moins fait marrer les développeurs de Valve qui s'échinent depuis des mois à équilibrer les différentes classes de leur jeu. Enfin, je dis qu'ils n'ont pas rigolé, mais ils ont bien apprécié la blague. Cela dit pendant un mois, les tricheurs vont perdre le bénéfice de tous les objets qu'ils avaient débloqué en jeu... Parce qu'il faut pas déconner non plus.



Guild Wars 2

NCSOFT : LE GRAND N'IMPORTE QUOI

Fermeture de Tabula Rasa, fermeture de ses studios européens... Tandis que la moitié du Globe contemple d'un air amusé la débâcle paniquée de NCsoft, l'autre moitié cherche à comprendre pourquoi la firme coréenne s'entête à aligner les mauvais choix. Pour faire avancer le schmilblick, un de nos confrères américains est allé trouver Adam Martin, qui officiait chez l'éditeur coréen en tant que Lead Programmer. Il va sans dire que malgré son récent licenciement, le monsieur a fait une analyse parfaitement objective de la situation. D'après lui, NCsoft aurait du mal à garder le contrôle sur ses productions étrangères, au point de vouloir aujourd'hui adopter la politique de l'autruche. J'étais un brin sceptique sur cette analyse, pourtant elle a suffisamment effrayé les joueurs pour pousser Mike O'Brien, co-fondateur d'ArenaNet, à refaire surface. Contrairement à la rumeur, l'équipe de Guild Wars 2 n'a jamais été enlevée par des terroristes mexicains. Le développement du jeu se passe bien, l'équipe ne cesse de grossir, et promis, juré, nous en saurons plus dès que possible. Une langue de bois à faire pâlir Pinocchio ! Le message se voulait rassurant, mais sonnait tellement faux que je me demande si Adam Martin était vraiment aigri ou juste lucide quand il disait que NCsoft faisait n'importe quoi...



Quake Live

Rail Gun, mon amour !

ATTENTION ! CECI N'EST PAS UNE PAGE SUR QUAKE LIVE ! JOYSTICK ÉTANT UNE RÉDACTION DE PROFESSIONNELS, NOUS NE PARLONS PAS DES JEUX SOUMIS À UN ACCORD DE NON DIVULGATION. DONC NON, NOUS NE PARLERONS PAS DE QUAKE LIVE… OU ALORS TRÈS VITE, EN UNE PAGE.





Heureuse nouvelle : le champ de vision est paramétrable depuis le menu des options graphiques.

À l'heure où j'écris ces lignes, je n'ai pas le droit de vous dire ce qu'il se passe sur la bêta fermée de Quake Live. Aussi, je prie le ciel que les yeux de Id « Big Brother » Software ne tombent jamais sur ce texte. Vous êtes dans un lieu public ? Alors tournez immédiatement la page ou cachez son titre avec votre manche, nos vies sont en danger. Ça y est ? Nous sommes seuls ? Bon. Faisons vite.

GLANDER AU TAF

Pour ceux qui auraient passé ces dernières années sur un chalutier norvégien, remettons les pendules à l'heure. Quake Live est une adaptation de Quake 3 en browser game. En gros, que vous soyez en vacances en Ardèche ou séquestré au Pérou, vous pourrez jouer à Q3 sans débourser un sou, pour peu que vous ayez sous la main un PC capable de télécharger un client de 3 Mo et ayant accès au Net. Pour le moment, Id a enrichi son jeu de quelques maps inédites, mais dans l'ensemble Quake Live est un fidèle portage du Q3 Arena de 1999. Les textures, les modes de jeu, les personnages, les armes, les tricks, les straffes, les rockets jumps, la nervosité… tous les éléments qui ont fait le succès du jeu original sont là à l'identique, pour le plus grand bonheur des gamers, et, technologie oblige, le jeu tourne avec une fabuleuse légèreté. Enfin amis employés de bureau, quand la crise semble vous condamner à vous ennuyer au taf en attendant votre lettre de licenciement, Id vous tend une main secourable !



Attendez-vous à pas mal de nouvelles cartes et quelques armes.

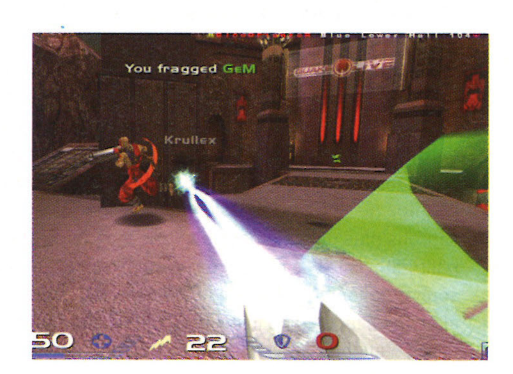
VENDUS !

Pour ne rien vous cacher, avec Quake Live, Id compte bien renflouer ses caisses en plaçant ça et là diverses publicités. Rassurez-vous, elles sont discrètes. Et puis, il serait criminel de vous priver de ce jeu par peur d'une promotion sur les barils de lessive, car son intérêt est clairement ailleurs. Sitôt le client téléchargé, vous affrontez un bot manchot pendant 10 minutes. Ce test obligatoire (et pénible) évalue votre niveau initial. Donc, quand ensuite votre navigateur vous dirige vers une page où s'affichent toutes les parties en cours, le jeu vous indique lesquelles sont de votre niveau. Cet invisible système de classement constitue le cœur de Quake Live, et ô joie, il fonctionne à merveille. Chaque fois qu'il m'a prédit que je me ferai détruire ou que je vaincrai sans gloire, il avait raison. Du coup, très vite, j'ai fini par avoir en lui une confiance aveugle et par jouer les parties qu'il me conseillait. À chaque fois mes adversaires possédaient un niveau équivalent au mien, et le fun était au rendez-vous. Dommage, cela dit, que ce système de « ranking » reste invisible… Car un bon vieux tableau de classement avec un premier et un dernier, on ne fait rien de mieux pour pousser les joueurs à se surpasser ! Enfin, espérons que cela arrive avec le temps. En attendant, voyez-vous, mon problème est que je ne devais pas vous parler de ce jeu, et que malheureusement, cette page a peu de chance de s'autodétruire dans 5 secondes. Alors si vous pouviez la déchirer et la manger, ça m'arrangerait pas mal…

LUCKY



Voici le portail qui héberge toutes les parties du Net, classées en fonction de votre niveau. Mais chuuuut ! Vous n'avez rien vu.





Dragonica

Passage à tabac online

APRÈS UNE JOURNÉE DE TRAVAIL DIFFICILE, UN FILM AVEC HUGH GRANT OU UNE DISCUSSION AVEC SAVONFOU, IL ARRIVE QUE L'ON AIT ENVIE DE TOUT EXPLOSER AUTOUR DE SOI. QUE CEUX QUI N'ONT PAS LA CHANCE D'AVOIR UN PETIT FRÈRE SOUS LA MAIN SE RASSURENT, DRAGONICA FERA UN PARFAIT DÉFOULOIR !



En vous levant le matin, vous sentez son regard noir se poser sur votre nuque. Le soir après le taf, vous évitez de le regarder d'un geste coupable. Voilà des années que votre stick arcade prend la poussière et ça vous rend malade. Pourtant, ô joie, vous pourrez bientôt le sortir de son placard, souffler sa poussière et le replanter sur votre bureau. Dragonica, le prochain MMORPG à débouler sur le portail Free 2 Play gPotato, va mettre l'action au premier plan. Son moteur Gamebryo propose un gameplay en scrolling 3D ; à savoir que vous évoluez de profil dans un monde « couloir » comme dans les jeux d'antan. Quoi ? Pas encore sorti et déjà dépassé le Dragonica ? Non. Derrière ses airs gentillets et son univers heroic fantasy acidulé, Dragonica est un pur beat them all qui n'est pas sans rappeler le Castle Crasher du XBLA (trahison !), l'aspect MMO en plus. Son gameplay est donc 100 % arcade, mais baston mis à part, Dragonica ne diffère pas franchement des autres MMORPG. On y retrouve un système de classes (mage, guerrier, voleur, archer), de quêtes, d'instances, de housing... du classique ! Aussi, revenons-en aux combats. Ici pour gagner efficacement de l'XP, il ne suffit pas de marteler son pad comme un malade : il faut marteler son pad, mais intelligemment. Plus vos combos sont longs, plus ils rapportent d'XP. Et pour rendre les bastons toujours plus festives, certains des plus gros donjons du jeu accueillent jusqu'à 10 joueurs. Ça doit en faire du monde à l'écran...



Le PvP sera, je cite : « un Super Smash Bros Brawl like ».

ELGA, OÙ ES-TU MA DOUCE ?

L'ambiance de Dragonica se voulant volontairement légère, ses développeurs ne se sont pas trop attardés sur le scénario. Le but ultime de votre quête, celui pour lequel vous fracasserez des crânes par milliers, est d'aller traquer un dénommé Elga jusqu'aux tréfonds de sa tanière, pour l'aplatir à grands coups de masse pendant sa sieste. En effet, ce gros fourbe de dragon s'est mis en tête de détruire le monde, ce qui est, vous en conviendrez, assez peu sympa de sa part. Mais de même qu'un Schtroumpf ne fait pas le poids face à Gargamel, vous n'avez aucune chance de terrasser Elga avec vos seuls petits poings. Voilà pourquoi les joueurs seront fortement invités à se regrouper en guildes. Chaque guilde aura droit à son propre Q.G., histoire de décorer les murs avec la tête des bad guys locaux. C'est complètement inutile, mais ça aide à se sentir l'âme d'un héros alors qu'on s'appelle Kevin, qu'on a 13 ans et qu'on joue en caleçon dans sa chambre, bref c'est fun. Barunson Interactive ne cache pas sa volonté de sortir un jeu à la fois décalé et délirant, et effectivement ce soft à l'ancienne et très soigné sort clairement du lot commun des MMORPG actuels. Reste que l'alliance d'un design grand public et d'un gameplay plutôt hardcore, séduisante sur le papier, risque de refroidir pas mal de joueurs. Enfin bon, vu que Dragonica sera dispo cet été en Free 2 Play (avec un item shop, faut pas rêver !), vous aurez l'occasion de vous faire un avis sur la question pour pas un rond.

LUCKY



Attention : ceci n'est pas un dragon, c'est une vue d'ensemble d'un niveau en forme de dragon, nuance...



Crève poulet ! Crèèèèèèève !

Sartharion 25 en mode hard

Claquer Sartharion et sa clique

OYEZ ! OYEZ BRAVES GUERRIERS ! JOYSTICK VOUS DONNE RENDEZ-VOUS CHAQUE MOIS POUR FAIRE DE VOUS UN BOSS DE WORLD OF WARCRAFT. AVANT DE PLONGER DÈS LE MOIS PROCHAIN DANS L'ENFER D'ULDUAR, VOICI COMMENT FESSER L'AMI SARTHARION ! ENJOY !

Si vous êtes ici, c'est que vous ambitionnez de dégommer Sartharion avec ses trois dragons. Vous savez que ce combat est le plus dur du jeu ? Qu'il va falloir envoyer du très lourd ? Qu'il y aura du sang, des larmes et des essais ratés par dizaines ? O.K., donc vous êtes prêt. Pour bien lire cette « strat », acceptez le postulat suivant : vous êtes 25 joueurs et la salle est « clean ». Tous les trashs sont déjà morts et il ne vous reste qu'à éclater Sartharion et ses trois potes. Inutile de préciser que, pour un tel affrontement, vous devez être buffé jusqu'aux oreilles, bardé de toutes les potions, flacons et nourriture qui pourraient vous booster. Tel un marié au soir de ses noces, vous devez être au top.

J'aurais du mal à affirmer que la stratégie que vous avez sous les yeux est la vérité absolue. Si vous sentez qu'il faut un soigneur de plus et un damage dealer de moins, faites. D'ailleurs, vous verrez que si la technique n'est pas très complexe à assimiler, parvenir à gommer les erreurs individuelles jusqu'à réussir le combat parfait le sera bien davantage. Bon courage.



Composition du raid

La composition du raid pour cette stratégie est assez rigide.

Les tanks (MT) : 3

Un MT1 qui sera de préférence un druide farouche disposant d'un grand nombre de points de vie. Il tanke Sartharion pendant tout le combat.

Un MT2 dont la classe importe peu, mais un guerrier est recommandé. Il doit pouvoir manœuvrer les trois dragons sans jamais les tourner vers le raid, tout en évitant les vagues de flammes.

Un MT3 qui, idéalement, sera un chevalier de la Mort, ou un tank qui puisse récupérer les dragonnets de Ténébron avec une attaque de zone dès leur sortie du portail. Il subira pas mal de dégâts, mais un damage dealer en plaque un brin robuste conviendra parfaitement.

Les soigneurs : 6

Les vagues de flammes rendent la vie des soigneurs impossible. De fait, ce combat privilégie les soins instantanés. Donc, nous vous conseillons :

Pour le MT1 : paladin (pour les bénédictions) et druide (pour les soins périodiques)
Pour le MT2 : 2 soigneurs indifférents, mais dans l'idéal paladin et druide
Pour le MT3 et le reste du raid : 2 soigneurs capables de dispenser des soins de zone, donc chaman et/ou prêtre

Les damage dealers (DPS) : 16

Deux groupes de DPS sont à prévoir : ceux qui attaqueront uniquement les quatre dragons principaux ainsi que les disciples de Vespéron, et ceux qui aideront le MT3 à tuer les petits ennemis supplémentaires (si possible 4 ou 5 joueurs avec des attaques de zone).

Le combat pas à pas



Phase 1 : Engagement

Cette phase est assez triviale. Tout le raid court se mettre en place. Le MT1 manœuvre Sartharion, les combattants corps à corps se collent sur son flanc, et les damage dealers se tiennent au milieu de l'aire de combat. Le MT2 se tient en 1 (voir carte) et attend l'arrivée de Ténébron.

Phase 2 : Arrivée de Ténébron

Tout juste 45 secondes après l'engagement, Ténébron débarque, le vrai combat commence maintenant. Ce gentil dragon arrive en même temps que la première vague de flammes. Le MT2 se place sur la toute petite corniche au nord de la carte et le tanke sur place. Cet emplacement est « sûr », donc tous vos DPS corps à corps peuvent s'y réfugier si les vagues arrivent du nord (voir vidéo). Premier challenge, vous devez tuer Ténébron très rapidement. En effet, s'il fait apparaître des dragonnets alors que Vespéron est déjà dans le coin, Sartharion va vous tailler en pièce. Donc sitôt le MT2 arrivé en 2, un chaman utilise son héroïsme et tout le monde bourrine Ténébron de toutes ses forces. Pensez surtout à éviter toutes les vagues de flammes.

POINTS CLEFS DU COMBAT

VAGUES DE FLAMMES : Les vagues de flammes sont l'une des principales difficultés de ce raid. Toutes les 30 secondes environ, deux vagues de lave balaient l'aire de combat en arrivant aléatoirement par le nord ou par le sud. Beaucoup de guildes ont cherché LE coin magique qui permettrait aux tanks de s'occuper des dragons sans avoir à bouger... En vain. Esquiver ces attaques reste la priorité absolue de tous (je dis bien de tous) les joueurs.

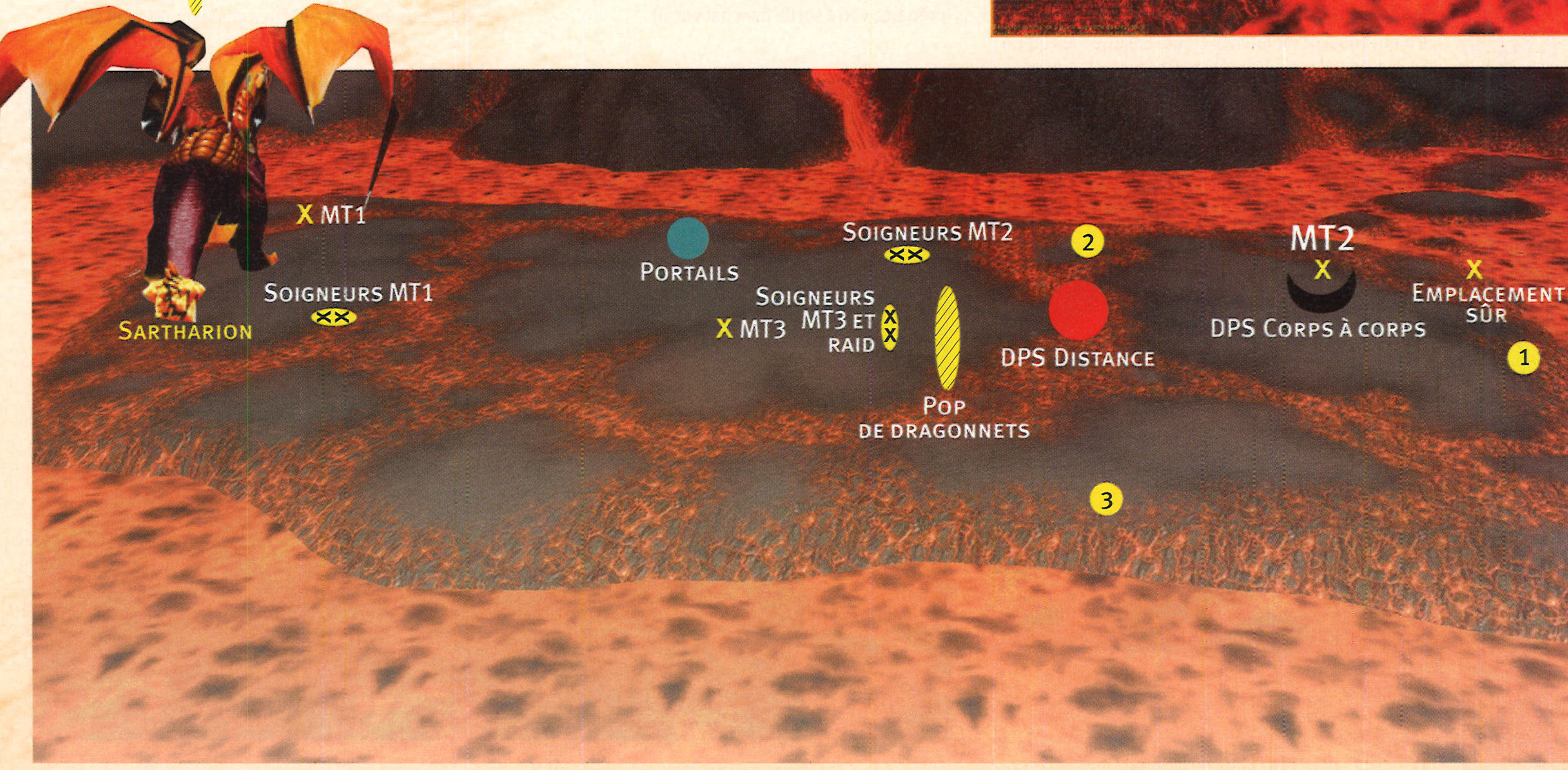
FISSURES D'OMBRE : Tout comme les vagues de flammes, les fissures d'ombre sont aléatoires. Deux secondes après leur apparition, elles tuent instantanément n'importe quel joueur. Donc faites-y particulièrement attention. Les tanks doivent toujours garder un peu de place derrière eux pour reculer au cas où une fissure apparaîtrait sous leurs pieds. Attention, la zone d'effet des fissures est un peu plus grande que la zone visible à l'écran.

BRASIERS DE LAVE : Ils tapent au corps à corps, ils ont l'air faibles, mais ne les négligez pas ! Ces bestioles ont quand même pas mal de points de vie et deviennent enragées si une seule vague de flammes les atteint (+400 % de dégâts occasionnés). Il revient au MT3 de les récupérer tous et d'éviter qu'ils ne s'enragent. Pour info, sachez quand même que ces élémentaires craignent le feu, et qu'ils peuvent être désenragés via un tir tranquillisant (chasseur) ou un poison anesthésiant (voleur).

SOUFFLES : Pendant tout le combat, Sartharion balance un souffle de flammes conique d'une portée hallucinante. Dans le même style, éloignez-vous de sa queue, elle vous assommerait. Donc, le raid se tient loin du gros monsieur. Faites très attention aux moments où le MT1 doit éviter une vague de flammes : il doit alors se déplacer, ce qui fera tourner Sartharion qui pourrait cracher sur le raid. Dans une moindre mesure, les trois autres dragons crachent, eux aussi, des souffles coniques.

LÉGENDE DE LA CARTE





PHASE 3 : ARRIVÉE D'OBSCURON

Obscuron prend part au combat 45 secondes après Ténébron. Dans un monde idéal, Ténébron devrait d'ailleurs être mort, car son aura booste de 100 % les dégâts d'ombre et Obscuron possède un souffle... d'ombre ! Ce détail rend le travail du MT2 particulièrement difficile. Si vraiment Ténébron est loin de mourir, abandonnez. Sinon, pour peu que votre MT2 soit un guerrier, il devrait tenir le choc. À la mort de Ténébron, Sartharion gagne en vitesse et en puissance. Que les soigneurs du MT1 soient prêts ! Votre MT2 se rend en 3 et le raid tue tous les éventuels dragonnets du crépuscule, puis s'occupe d'Obscuron. Quand celui-ci ouvre un portail, laissez couler. Le Disciple d'Obscuron qui s'y trouve applique simplement un débuff de -100 % de dégâts subis par Sartharion. Il n'est pas une menace. Bien entendu, pendant tout ça, vous pensez à éviter les vagues de flammes.



PHASE 4 : ARRIVÉE DE VESPÉRON

Nous voilà arrivés au point critique du combat. Depuis le début, l'aura d'Obscuron applique un débuff qui fait +100 % de dégâts de feu subis, tandis que celle de Vespéron colle un gentillet -25 % de points de vie à tout le raid.

À chaque souffle de Sartharion, votre MT1 peut passer l'arme à gauche d'un seul coup. Jusqu'à la mort de l'ami Obscuron, vous allez devoir claquer un maximum de « cooldowns » sur votre tank principal. Les zones anti-magie, les boucliers divins, protections divines, les mots de pouvoir bouclier ou les mains de sacrifices... bref, tout ce que vous avez en stock est le bienvenu à ce moment critique. Ensuite, dès qu'un Disciple de Vespéron apparaît dans son portail, tous les damage dealers s'y engouffrent pour lui faire sa fête (à l'exception de ceux qui tuent les brasiers).

En effet, quand le disciple de Vespéron est en vie, le souffle de Sartharion culmine à près de 55 000 points de dégâts. Autant dire qu'il défoncerait votre tank sans souci. Même si les disciples de Vespéron restent l'absolue priorité du raid, Obscuron doit mourir assez vite. Une fois ce dernier mort, tuez son disciple, et le plus dur sera passé, mais pas de déconcentration, on termine Vespéron et... Oh ! On évite les vagues de flammes, en faisant bien attention de ne pas se les prendre en sortant des portails (préparez votre sortie par chat vocal).

PHASE 5 : MISE À MORT

Plus de portails, plus de fissures d'ombre... Une fois Vespéron mort, le combat est pour ainsi dire gagné. Vous avez délaissé Sartharion pendant tout le combat, maintenant explosez-le. Votre tank a pris suffisamment d'avance niveau aggro pour que vous lâchiez tout ce qui vous reste. Dernière petite difficulté : parvenu à 10 % de sa vie, il multiplie grandement les apparitions de brasiers de lave.

Le MT2 et MT3 vont avoir un bref instant de stress le temps de les récupérer tous, mais en principe, Sartharion devrait mourir très vite. Enfin, à condition que vous évitiez les vagues de flammes, bien sûr !





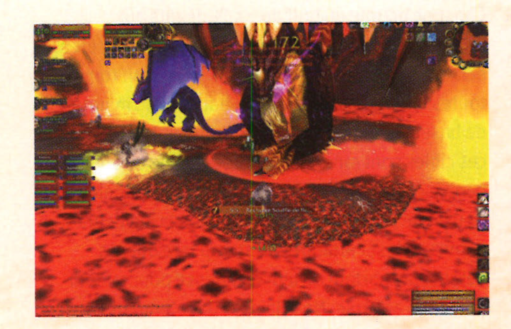
LE MOT DE LA FIN

Ami druide farouche, toi qui as été élu parmi les tiens pour t'occuper de Sartharion, ce message est pour toi. Durant de longs et incessants essais, tu vas voir mourir un à un les membres de ton raid. Tu auras parfaitement rempli ton rôle, et pourtant seul l'échec t'attendra. Mais dès que ton raid sera rodé et parviendra sans encombre en phase 4, c'est toi qui vas mourir. À ce stade du combat, la gestion des souffles de Sartharion demande beaucoup de points de vie. À ce titre, le stuff résiste givre fait l'unanimité : il fait perdre beaucoup de puissance, mais donne un maximum de points de vie (surtout avec des gemmes +24 endurance). Ensuite, minimiser la puissance des vagues successives demande une certaine préparation.

1er souffle : **instinct de survie**
2e souffle : **écorce + potion résiste feu**
3e souffle : **bénédiction de sacrifice**
4e souffle : **zone anti-magie**

Ceci n'est qu'un exemple. Si vous avez plus d'un paladin, utilisez plus de bénédiction de sacrifice. Ainsi il est possible de résister à 5 ou même à 6 souffles, mais Obscuron devrait tomber après le quatrième. Une fois ce dernier mort, vous n'aurez plus de problème.

LUCKY



SI VOUS NE DEVIEZ RETENIR QUE ÇA

- **Les vagues de flammes et les fissures d'ombre doivent être évitées à tout prix, même si vous êtes sur le point de lancer une attaque ou un soin.**
- **Jamais aucun dragon ne doit faire face aux raids pour éviter les risques de souffles. Gardez-les au maximum tournés vers la lave.**
- **Pour les DPS, les mobs à tuer en priorité sont, dans l'ordre : les disciples de Vespéron, Ténébron, les dragonnets, Obscuron, Vespéron, les brasiers de lave, disciples d'Obscuron et Sartharion (qu'on ne tape vraiment qu'à la fin). Par exemple, si vous êtes en train de taper sur Obscuron mais qu'un disciple de Vespéron arrive, aucun damage dealer ne doit hésiter à changer de cible.**
- **Tout joueur possédant de quoi atténuer les dégâts subis par le tank de Sartharion entre l'arrivée de Vespéron et la mort d'Obscuron est prié de ne pas se montrer avare.**





REMERCIEMENTS

Un grand merci à la guilde Zealots du serveur français Sinstralis, autant pour leur précieuse aide que pour la vidéo présente sur notre DVD. N'hésitez pas à y jeter un œil, tout paraît plus clair quand on voit le combat « en live ».



Je tends ma joue au Joug-d'hiver



Aaaah le Joug-d'hiver ! Tout un poème ! Une véritable ode au grand n'importe quoi ! Blizzard a pensé cette région pour en faire une zone de Royaume contre Royaume dynamique. Pourtant, toutes les deux heures et demie (c'est le temps qu'il s'écoule entre chaque combat), le même schéma « tactique » se répète inlassablement. Sans subtilité, les attaquants forcent systématiquement la porte principale de la forteresse des défenseurs, qui pour leur part attendent sagement de se faire exploser sur place. Partant de là, le scénario est écrit d'avance. Les défenseurs se font rouler dessus et, généralement en moins d'un quart d'heure les attaquants prennent le contrôle de la zone qu'ils perdront à la prochaine bataille quand les rôles seront inversés. Un mauvais film de série B, j'vous dis !

KESKONFÉ ?

Si les affrontements du Joug-d'hiver se suivent et se ressemblent, c'est que nombre de joueurs ne comprennent même pas ce qu'il faut y faire, et se contentent de suivre le gros des troupes pour taper sur les personnages de la faction adverse. Comment obtient-on un véhicule de combat ? À quoi servent les tours du sud ? Pourquoi y a-t-il des ateliers dans la forteresse ? Ils ne sont sûrs que d'une chose : le clan qui prend le contrôle du Joug-d'hiver peut récolter plus de composants d'artisanat dans la zone, et surtout, il bénéficie d'un accès au raid d'Archavon jusqu'à la prochaine bataille. S'il paraît impossible de vous donner une recette miracle pour gagner à tous les coups, il est en revanche de notre ressort de vous donner les clefs pour briser la monotonie des combats.

ROULE SIMONE !

Durant les combats du Joug-d'hiver, il est possible, et même capital, de se procurer des véhicules. Sans eux, de toute façon, les attaquants ne peuvent pas forcer la forteresse de la défense, car seuls ces engins de siège peuvent faire exploser les murs de la carte. Comment obtenir ces blindés ? C'est simple, il faut aller combattre ! En début de combat, vous êtes affublé du titre de « recrue ». En tuant cinq ennemis, vous deviendrez « caporal » puis « premier lieutenant » au bout de dix. Monter en grade vous permet de réclamer des véhicules dans les ateliers gobelins (garage) en votre possession. Catapulte, engins de siège ou même bombardier, sur les six véhicules proposés, trois sont multiplace. N'hésitez jamais à grimper sur ces machines car leur nombre est limité. Chaque engin se doit d'être efficace.

UNE DÉFENSE OFFENSIVE

À moins que je n'aie assisté qu'aux mauvaises batailles, la défense perd quasiment à chaque fois. Le but des défenseurs est des plus simples : pendant une demi-heure, ils doivent empêcher les attaquants de cliquer sur l'orbe qui est au centre de leur forteresse. Première chose : il existe trois tours au sud de la carte. Chacune octroie un buff de + 5 % dégâts aux attaquants (donc 15 % pour trois tours). Si la défense éclate une tour, le buff lui revient. Si elle fait tomber toutes les tours, la durée de la bataille (30 minutes de base) chute de 10 minutes. Bon point pour vous, ces cibles sont rarement protégées. Si vous souhaitez pénaliser votre ennemi, elles sont donc capitales. Deuxième point : souvenez-vous que la meilleure défense, c'est l'attaque ! Il est trop rare que les défenseurs sortent de leur forteresse pour ralentir la faction adverse. Ne la laissez pas s'emparer des





Garages de l'Est et de l'Ouest ! En les gardant sous contrôle, vous confinez les attaquants dans le sud de la carte, et quand on considère la lenteur des véhicules, cela revient à les ralentir considérablement. D'autant plus que chaque atelier est lié au cimetière voisin et qu'en mourant, ils devront refaire un bon bout de chemin pour revenir au front.

UNE ATTAQUE AGRESSIVE

Il est dans l'intérêt de Blizzard qu'aucune des deux factions ne garde trop longtemps le contrôle du Joug-d'hiver. Car sans le contrôle de la zone, il est impossible d'accéder à Archavon qui est l'un des raids



les plus prisés des joueurs (très rapide, joli loot). Donc dans cette zone, il est bien plus facile d'attaquer que de défendre. La technique est déjà connue des joueurs même les plus inexpérimentés : vous n'avez que trente minutes pour vaincre, il faut foncer dans le tas. En tant qu'attaquant, vous débutez l'affrontement tout au sud de la carte. En premier lieu, vous devez déposséder la défense du Garage Est



ou Ouest, voire même des deux pour plus de sûreté. Ces ateliers sont indispensables pour vous approvisionner en véhicules sans avoir à traverser toute la région (grosse perte de temps). Ensuite, il ne vous reste plus qu'à briser les murs de la forteresse jusqu'à accéder à l'orbe qui sanctionnera votre victoire. Utilisez vos engins de siège pour détruire les tourelles défensives qui pourraient causer de lourds dégâts à vos troupes. Idéalement d'ailleurs, détruisez en priorité les murs d'enceinte est ou ouest de la bâtisse, pour capturer un atelier à l'intérieur des murs. Ainsi vous aurez toujours des véhicules à portée de main pour soutenir un assaut lourd et





Voilà une configuration de début de partie classique. La défense a la forteresse et les deux ateliers du nord, l'attaque possède les deux du sud ainsi que les trois tours.

Si vous combattez en sous-nombre, un buff de « Ténacité » viendra booster vos caractéristiques de façon considérable.



incessant. Autre avantage : en récupérant vos blindés directement au front, vous évitez de les exposer à la « réapparition » des tourelles extérieures de la défense. Sinon, allez tout droit, massacrez tout le monde, et cliquez sur la Sphère de contrôle. Simple, non ?

LUCKY



NOTE

Que vous soyez attaquant ou défenseur, il est possible d'accomplir durant les combats du Joug-d'hiver de nombreuses quêtes journalières. Ces dernières permettent de gagner simplement quelques pièces d'or et rapportent des « Éclats du gardien des pierres » qui donnent accès à du matériel PvP de base, à quelques enchantements, ainsi qu'à divers objets « liés au compte ».

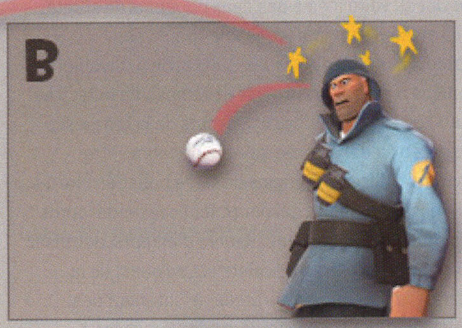


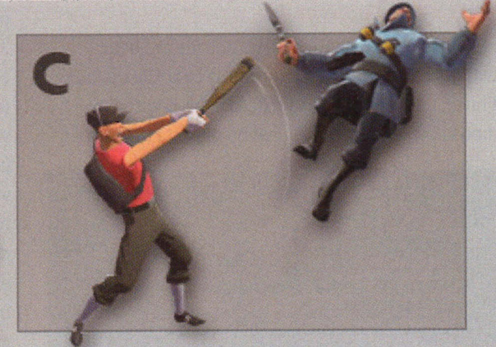
Team Fortress 2

SCOUT TOUJOURS !

PLUS D'UN AN APRÈS SA SORTIE, TEAM FORTRESS 2 AFFICHE UNE FORME OLYMPIQUE. TROP DE TALENT ? POSSIBLE, MAIS N'ALLEZ PAS LE DIRE À SON DÉVELOPPEUR QUI S'ÉCHINE PATCH APRÈS PATCH À CONSTAMMENT RENOUVELER SON JEU. DITES, MONSIEUR VALVE, COMMENT FAIT-ON UNE BONNE MISE À JOUR ?







Le sandman est simple d'utilisation et très efficace.

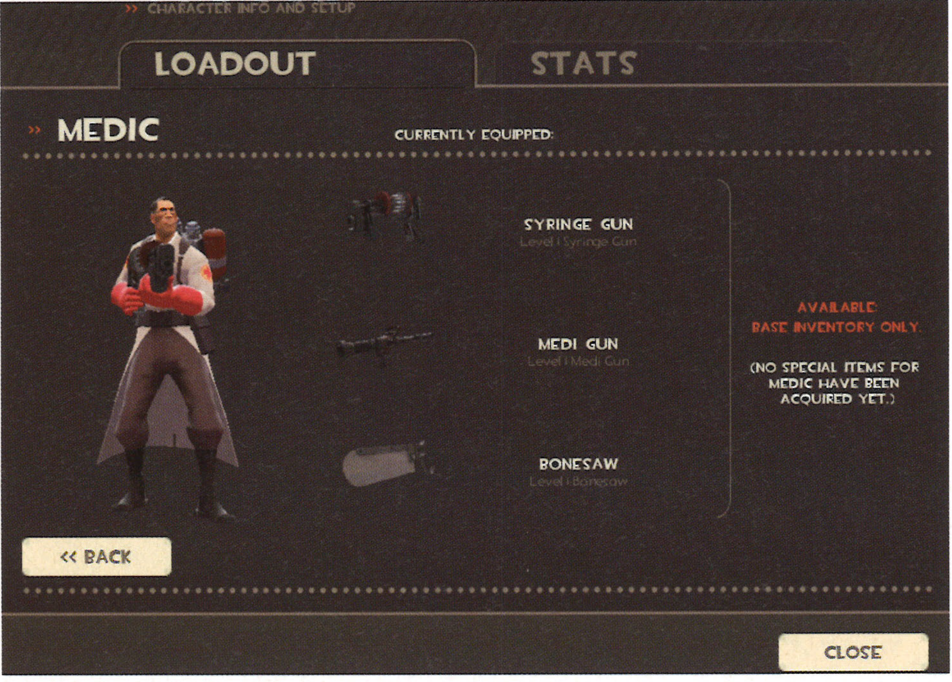
Si Team Fortress 2 continue à être l'un des jeux les plus joués sur Steam, ce n'est pas un hasard. Régulièrement, Valve enchaîne les mises à jour dites « de classe », permettant de redécouvrir le titre sous un autre angle. Pour l'instant, quatre classes ont été updatées : Heavy, Medic, Pyro (voir encadrés) et, plus récemment, Scout. Chaque mise à jour vise à relancer l'intérêt des différents personnages concernés par l'ajout de nombreux achievements dédiés. Environ 40 par classe, ils sont bien plus « ciblés » que les succès de base. Pour le Pyro par exemple, on vous demandera d'enchaîner les méchouis de Sniper, de faire du frag à l'aide du taunt « hadoken », et bien d'autres blagounettes rigolotes.
L'intérêt des achievements est de débloquer de nouveaux objets. Le premier vient au bout de d'une dizaine de succès, le second après une quinzaine et le dernier autour de vingt. Les objets permettent de changer de style de jeu avec de nouvelles armes, des buffs, et bien d'autres surprises. Si chaque mise à jour fait l'objet d'un soin tout particulier dans son contenu, Valve soigne aussi son buzz. En effet, pour faire baver les joueurs, il lâche les infos au compte-gouttes pendant des semaines, via des sites dédiés ou des vidéos. Et pour ne frustrer personne, chaque nouvelle arme ou objet possède ses qualités et ses défauts. Ainsi les gros joueurs ne sont pas favorisés, on leur offre simplement de nouvelles façons de jouer.

LE SCOUT

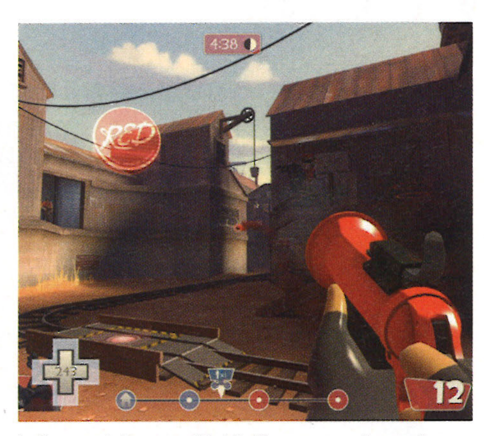
Histoire de bien expliciter comment fonctionnent ces updates, prenons en exemple la dernière en date : le Scout. Durant la semaine précédant la mise à jour, Valve a présenté les nouveautés. Le premier jour, c'était le Sandman, une balle de baseball permettant de sonner les adversaires et de leur mettre un bon coup de batte pour les calmer un peu. Ensuite, on apprenait l'arrivée de deux nouvelles maps : Arena_Watchtower et CP_Junction, déjà très prisées des joueurs. Le mercredi, c'est ravioli. En sauce. Tomate, la sauce. Mais c'est aussi le jour des energy

Le Pyro
« MMMMPFFPFMFF »

L'update Pyro a tout misé sur les armes. Le lance-flammes est remplacé par le backburner. Plus d'attaques critiques, moins de dégâts que l'arme de base, perte du souffle de compression, mais dégâts critiques automatiques quand on touche l'adversaire dans le dos. Idéal pour les fuyards et les planqués. Le fusil à pompe laisse place au flare gun, un pistolet de détresse très agaçant qui permet d'enflammer ses cibles à longue distance. Un véritable bonheur. Enfin, la hache devient Axtinguisher, une super-hache qui balance un coup critique sur les ennemis en feu. Extrêmement violent, surtout en duo avec un pyro qui crame, et un autre qui axe.



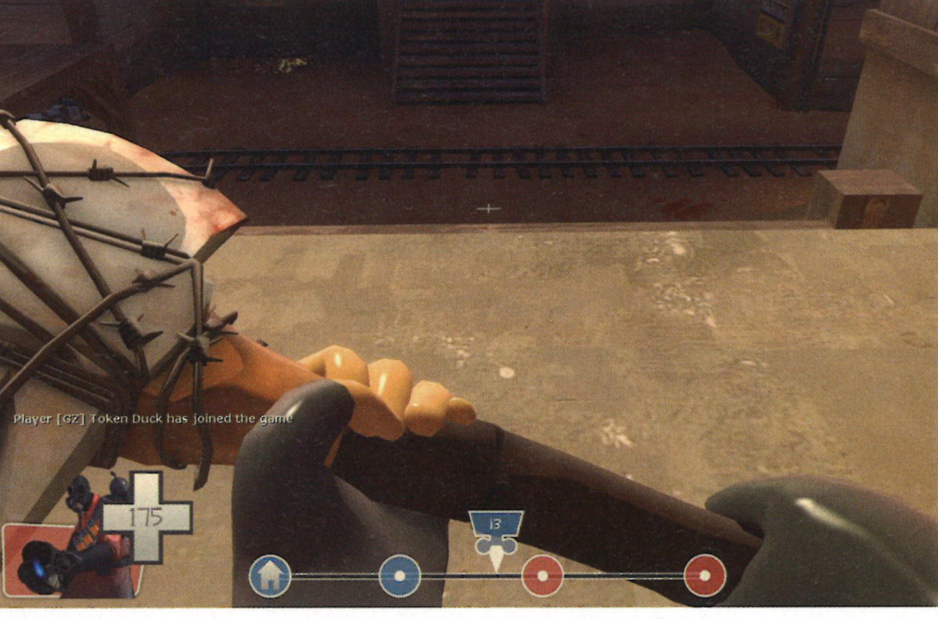
Voici à quoi ressemble l'écran de sélection des armes.



Le flare gun du Pyro complète très bien ses armes de corps à corps.

Le Medic
« WOOPS! THAT WAS NOT MEDICINE »

Le pistolet à seringues est remplacé par le Blutsauger, un flingue qui pompe 3 PV à chaque ennemi pour les redonner directement au Medic. Le medigun, lui, laisse sa place au Kritzkrieg. Si l'effet de base est toujours de redonner de la vie aux copaings, l'übercharge change complètement. En effet, cette dernière augmente plus vite et permet, une fois lancée, de donner des critiques infinies à un collègue pendant 10 secondes. En contrepartie, plus d'invincibilité. On peut pas tout avoir, hein. Pour finir, la scie à os devient l'Übersaw, une scie lente mais qui augmente de 25 % la jauge d'übercharge à chaque coup porté.



L'Axtinguisher du Pyro jouit d'un design terriblement racé.

drinks puisque le Scout pourra dorénavant boire du Bonk!, ce qui le rendra encore plus rapide, peut-être même au point de se faire quelques tourelles.
Le même jour était dévoilée la liste de ses 35 achievements, la plupart nécessitant de faire joujou avec les nouvelles armes. Un peu plus tard, encore des maps. On ajoute CP_Egypt et on ravale CP_Fastlane. Une fois de plus, suivi exceptionnel du jeu, via des mises à jour et du nouveau contenu. Dernier item avant la mise en ligne de cette update gargantuesque : le Force-De-La-Nature, un nouveau fusil d'une violence rare. Il permet au Scout de s'offrir d'un triple saut et de projeter les ennemis à chaque coup. En revanche, il ne contient que deux cartouches et est bien plus long à recharger.

LE CONTRAT DE CONFIANCE

Comme si cette débauche de cadeaux et ce festoiement bigarré de bonheur ne suffisaient pas, Valve en rajoute une couche. Généralement, le week-end suivant la sortie de l'update, le jeu est en essai gratuit et histoire de convaincre les joueurs réticents, son prix chute pendant plusieurs jours. Néanmoins, le gros défaut des updates de classe, c'est bien évidemment que tout d'un coup, tout le monde se met à jouer la classe qui vient d'être mise à jour. Juste après celle du Scout, il faisait bon d'être un Pyro, car rien ne vaut un frêle Scout qui brûle.
Quoi qu'il en soit, nous pouvons constater que chez Valve, ils ont beau calquer leurs sorties sur des calendriers incas bizarres, être tout le temps en retard et sortir des jeux pas complètement finis, ils n'en restent pas moins très réglos sur le service après vente, proposant du contenu neuf et malin plusieurs mois (voire années) après la sortie d'un jeu. C'est pas des Mickeys, les mecs. Ne reste plus qu'à attendre les mises à jour Demo, Spy, Soldier, Ingénieur et Sniper pour que tout soit parfait. Inutile de dire qu'on en a donc encore facilement pour une bonne année à se mettre sur la face dans les déserts cartoons de Team Fortress 2.

PIPOMANTIS

« Boire Bonk! Peut causer des dommages irréversibles au système nerveux. »

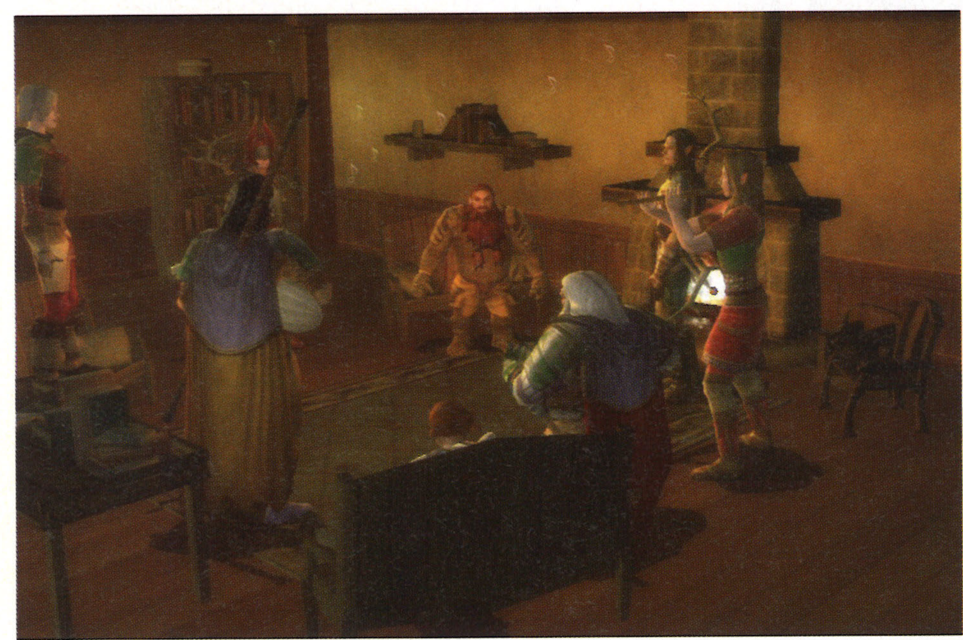
Merci à Mashimu, Pyro de l'apocalypse, pour les screens des items Scout.

Le Heavy
« OM NOM NOM »

La grosse pétoire du Heavy s'offre un petit nom en devenant Natascha, une gigantesque saloperie qui, même si moins puissante, ralentit les ennemis à l'impact. Terrifiant. Le petit fusil à pompe secondaire laisse place à un excellent « Sandvich » qui peut redonner 120 points de vie au Heavy n'importe quand. Il faudra en revanche se trouver un coin tranquille pour bouffer son casse-croûte, car le personnage est totalement vulnérable pendant qu'il grignote. Enfin, last but not least, ses gros poings s'arment des KGB, de puissants gants de boxe. Chaque ennemi tué avec les gants donne 5 secondes de critique au Heavy.

RÔLISTE CHERCHE JEU RP EN LIGNE

IL PARAÎT QUE LES JEUX DE RÔLE EN LIGNE SONT DEVENUS DES PLAISIRS STATISTIQUES. QUE LES COMMUNAUTÉS NE JUGENT UN JOUEUR QU'À LA TAILLE DE SON ÉPÉE. IL PARAÎT QUE « FAIRE VIVRE » SON PERSONNAGE EST DEVENU SECONDAIRE. MAIS ALORS, OÙ TRAÎNER SES DIVAGATIONS QUAND ON INCARNE UN MAGE PYROMANE ALCOOLIQUE ?


Une fête sans alcool ? Et pourquoi pas un air de pipeau tant qu'on y est ?



Les Chapitres d'Estel : le maître d'œuvre du role play sur le serveur Estel du Seigneur des Anneaux Online.

Le néophyte un tantinet naïf et initié au jargon du jeu s'attendrait naturellement à ce qu'un jeu de rôle massivement multijoueur soit « role play ». Pourtant, ces jeux, de par leurs univers figés et leur optique « tout PvE » sont plus propices au grosbillisme (toujours plus foooort !) qu'au réel RP (faire parler et vivre son personnage). Dans un jeu de rôle papier, les Maîtres de Jeu (MJ) ont à charge de guider leurs joueurs tout le long d'un scénario s'inscrivant dans un monde et un contexte historique déjà défini. Au besoin, ils tissent le portait d'un loup-garou imaginaire, lui inventent une personnalité et des caractéristiques aptes à rendre le combat intéressant si la situation dégénère. En fonction des agissements de leurs protégés, ils adaptent l'intrigue et l'univers. En un mot : ils font vivre une partie et lui donnent toute sa saveur. Dans un MMORPG, un Maître de Jeu n'occupe plus qu'un simple rôle d'arbitre. Il ne crée pas d'événements et n'intervient auprès des joueurs qu'en cas de problème technique ou de litige. Les amateurs de vrai role play se voient donc obligés d'aller chercher satisfaction ailleurs.

PADHIVER

Hélas, il n'existe pas mille jeux actuels capables de satisfaire leurs caprices « libertiphiles » et les deux softs les plus prisés des joueurs se trouvent encore être ces bons vieux Nerverwinter Nights 1 & 2. Alors, bien sûr, la qualité des serveurs RP de ces softs dépend beaucoup de ce que les joueurs espèrent y trouver, je ne prétends pas détenir la vérité absolue en la matière (orgueil, quand tu nous tiens !), mais nous parlons ici de jeux assez anciens pour que seuls les passionnés les fassent encore vivre. Pour avoir essayé pas mal de serveurs NWN 2 ces derniers mois (Syloan II, Almirande, Arkalym III...), je vous garantis que La communauté de ces deux jeux est extrêmement pointilleuse et que se faire accepter n'est pas toujours simple. Pourtant ces fanatiques conservateurs (qui vous bazardent à la moindre faute) offrent la meilleure expérience RP en ligne actuelle. Ces serveurs tournent avec un nombre restreint de joueurs, mais justement, cela pose une ambiance intimiste. De plus, ici les MJ veillent au grain : ils encadrent les groupes (avec plus ou moins de talent) et préfèrent le dialogue au grosbillisme. Peu de monde, des aventures à la carte, un bon univers heroic fantasy, il n'en faut pas plus pour que la sauce prenne. Ensuite, chacun de ces serveurs a sa propre histoire et sa propre politique, mais vous pouvez être sûr que, contrairement à un MMORPG, si votre personnage est borgne, cela influencera le scénario de votre partie à un moment ou un autre.

LE RP FAST-FOOD

Pour ceux qui n'ont pas envie, ou ont peur, de jouer sous l'œil d'un MJ et veulent se fondre dans la masse (petite,


On est bien ici pour pique-niquer, mais le paysage fait un peu faux.



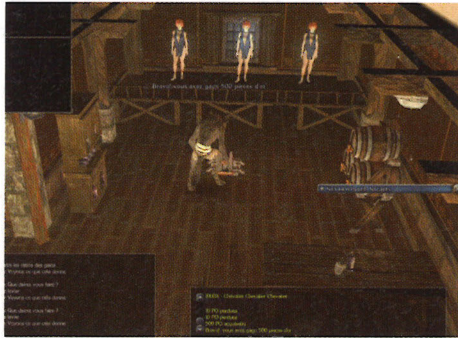
- Tu ne trouves pas qu'elle est sale cette lame ?
- Ça te dérangerait vraiment de m'aider à repousser ces gobelins ?

la masse), il est quand même possible de trouver un brin de RP dans quelques MMO, car, dans presque tous, les développeurs ont planté la petite graine du role playing. Un univers vaste, une mythologie et, hop, tout devient possible ! Le souci, c'est qu'un bon jeu de rôle se détermine par sa communauté. Force est de reconnaître qu'ici encore, il faut aller chercher du « vieux » jeu pour trouver son bonheur. Malgré ses dix ans d'âge, Ultima Online reste l'un des grands pionniers du RPG en ligne (bon, après j'espère que vous avez un bon niveau d'anglais). Richard Garriott lui-même, créateur de la série Ultima, s'y était inventé la personnalité de Lord British et régnait en seigneur sur les serveurs de jeu. Diablement RP comme attitude et, même s'il était décrié comme un tyran, il créait déjà une hiérarchie pour les joueurs : je suis Dieu, vous êtes des manants. Un bonheur ! Dans le même style, la Quatrième Prophétie offre un terrain de jeu agréable. Mais sinon, dites-moi, ils sont où, les Lords British de World of Warcraft ? Ben, il n'y en a pas. Tous les WoW, les City of Heroes/Villains, les Dark Age of Camelot, Everquest et compagnie possèdent des serveurs sur lesquels il est possible de s'adonner à un « RP modéré », mais rien de renversant. D'accord, certaines guildes s'impliquent, publient des chartes, imposent des comportements et des règles et font que, de fait, il est possible d'entretenir avec certains joueurs de son entourage des rapports satisfaisants pour un rôliste peu exigeant (vraiment peu exigeant même), mais l'expérience ne dépasse que rarement le cadre de la guilde elle-même.

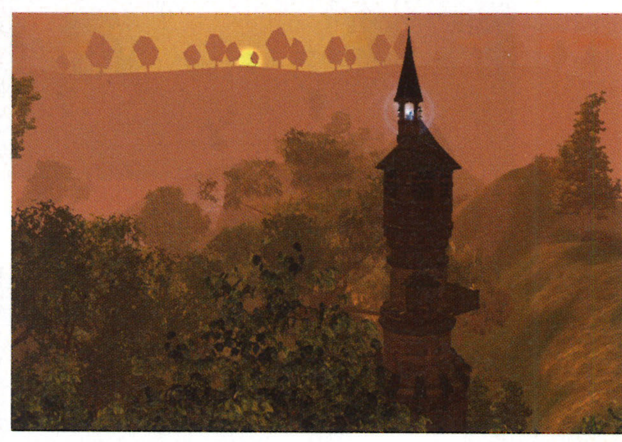
L'ALLIANCE DU CHAPITRE

Aujourd'hui, si je ne devais vous conseiller qu'un seul MMORPG pour satisfaire vos pulsions rôlistes et vous éviter de vous déguiser en elfe en pleine rue, je pencherais pour Le Seigneur des Anneaux Online. Pourquoi ? Déjà parce que c'est un très bon MMO, que l'univers de la Terre du Milieu a sans doute bercé la plupart d'entre vous, mais aussi parce qu'à défaut d'être très vivace, la communauté qui peuple ses serveurs RP a du répondant. Baladez-vous avec un bouquet de roses à la main ou déclamez des vers en pleine forêt, personne ne vous y regardera comme un OVNI. Mais surtout, j'aimerais saluer ici le travail de la communauté rôliste des Chapitres d'Estel (http://chapitres-estel.org/), qui anime régulièrement les villes, crée des scénarios de qualité et tisse des intrigues politiques entre les différentes guildes RP du serveur. Ses émissaires et ses conteurs se font en effet un devoir de promouvoir le role play à l'échelle du serveur entier. Ils administrent leur propre forum, publient leur gazette et s'investissent finalement autant en jeu que sur le Net. Dernier point : contrairement aux serveurs de Neverwinter Nights, la communauté de Lotro sait se montrer accueillante et surtout tolérante. Deux excellentes raisons de tenter l'aventure.

LUCKY



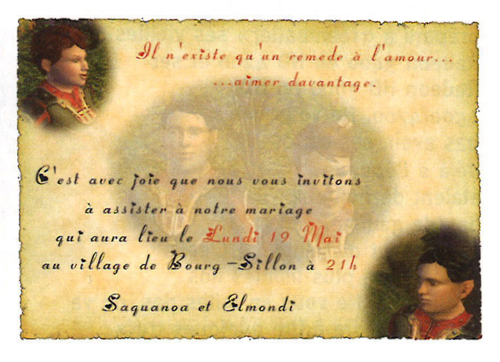
Comme ses images ne le montrent pas, en plus des repas festifs les serveurs RP proposent même des combats !





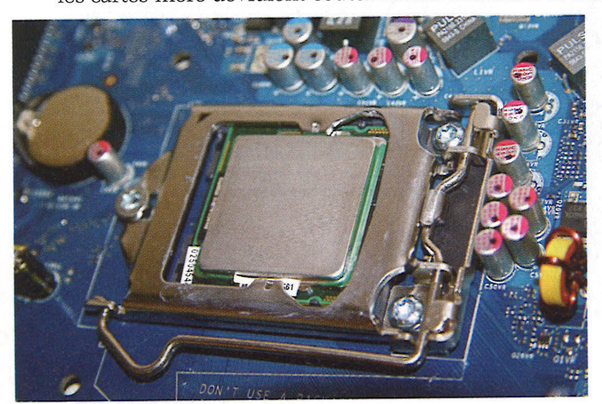






32 nm chez Intel

C'est pour la fin de l'année ! Le constructeur a annoncé que ses nouveaux processeurs toujours plus petits entreront en production de masse au second semestre. Dans le lot, on y trouvera les Nehalem abordables (les futurs Core i5 dont les cartes mère devraient coûter moins d'un rein et demi), et aussi quelques trucs pour les gens trop riches. Comme le Gulftown, un processeur avec pas moins de 6 cœurs qui viendra prendre place sur les cartes mère Core i7. D'habitude, on vous aurait dit que ça ne servait à rien, mais comme DirectX 11 aura changé les règles de la manière dont les jeux utilisent les processeurs d'ici là, on va garder un œil ouvert.



Un processeur en 32 nm, ça ressemble à ça.

Usurpation d'identité

Il paraît que dans nos pays civilisés, il y a des lois qui m'empêchent par exemple de me faire passer pour quelqu'un d'autre, genre vous dire que je suis en fait Yavin. Tandis que dans le monde des cartes graphiques, c'est la jungle, chacun fait ce qu'il veut, comme Nvidia qui se prépare à renommer une fois de plus ses G92. Pour ceux qui ont de la mémoire, il s'agissait de cartes appelées 8800 GT, très bien au demeurant pour leur époque. Dans sa version castrée (ou toutes les unités de calculs n'étaient pas disponibles), elle s'appelle désormais 9800 GT et est en tout point identique à l'ancienne. Et elle s'appellera, sans changement de caractéristiques, GTS 240. Quand à la version « haut de gamme » du G92 (8800 GTS, 9800 GTX, 9800 GTX+), il faudra désormais parler de... GTS 250. Tout ça pour nous faire oublier qu'il s'agit de puces introduites en 2007 ? Je sais bien que c'est la crise, mais tout de même...

La vague de « renommage » sera annoncée au début du CeBIT, cette 9800+ se transformera comme par magie en GTS 250 !

Édito

Malgré quelques retards, les projets avancent, entre autres pour Intel et son Larrabee qui est enfin « né ». Il est sorti de l'usine et les infirmières essaient de le faire respirer (ou booter). En attendant, on va s'occuper du cas du Phenom II qui, magie, se met à l'heure de la DDR3...

C_Wiz

Usurpation d'identité (bis)

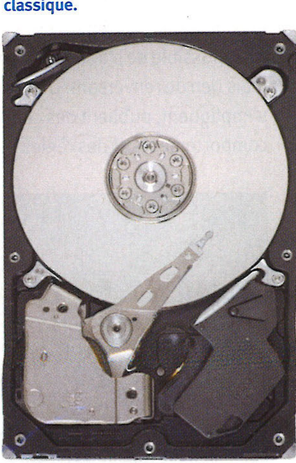
Si vous pensiez que Nvidia est le seul à renommer ses produits pour faire du neuf avec du vieux, détrompez-vous puisque c'est exactement la même chose chez ATI qui se prépare à « réemballer » ses vieilles Radeon 3400 en HD 4200 et ses Radeon HD 3600 en HD 4500/4700. Ne vous faites pas avoir, ces cartes *déjà à l'époque* étaient de honteux bas de gamme. L'argument de vente ? « C'est pour rendre plus lisibles nos gammes ». Ne vous en faites pas, on va leur apprendre à lire quelques trucs...

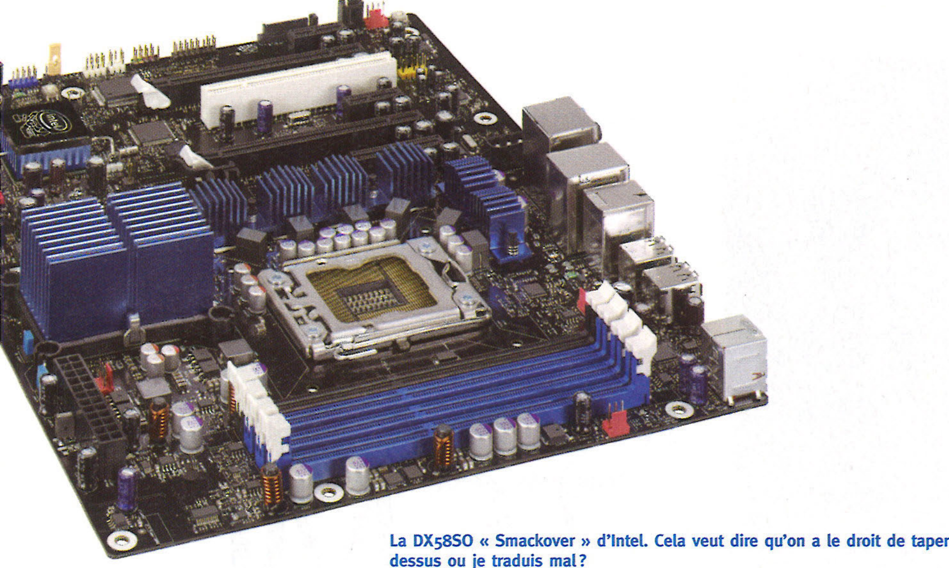
Cette Radeon HD 3450, héritière des Radeon HD 2400, revient sous le nom de Radeon HD 4200... Décidément...

Toto

Le Constellation ES devrait être déclinée à la fois en version serveur mais aussi en version « desktop » classique.

À défaut d'une tête, cela fait aussi deux téraoctets, soit la capacité du Constellation ES de Seagate. Contrairement au disque de Western Digital (le Western Green), il tournera vite, 7200 tours par minute au lieu de 5400. Mais l'on se demande si tout tourne rond tout de même chez Seagate vu qu'ils nous annoncent dans leur communiqué de presse que la disponibilité se fera à la rentrée...





La DX58SO « Smackover » d'Intel. Cela veut dire qu'on a le droit de taper dessus ou je traduis mal ?

Intel aime le SLI

Après ne pas avoir voulu payer la licence auprès de Nvidia pour inclure le support du SLI sur sa carte mère X58, Intel propose aujourd'hui un nouveau BIOS (version 3435) pour sa carte mère DX58SO qui ajoute officiellement le support du SLI. L'histoire ne dit pas si Intel payera les 5 dollars de licence sur les cartes déjà vendues ou sur les prochaines ventes.

Roger ? Roger !

Le problème d'un marketing international, c'est qu'il se trouve toujours une langue dans laquelle votre marque va faire rire. Comme les R.O.G. d'Asus, cartes mère pourtant dédiées aux joueurs. On vous avait parlé le mois dernier de l'initiative originale du constructeur qui comptait proposer des cartes mère Micro ATX, admettant que de toute façon, la majorité des joueurs n'ont qu'une carte 3D et que cela peut permettre de construire des PC un peu plus compacts (et qui choqueront moins les yeux de votre mère/petite amie/femme/ours de compagnie). On a eu les premières images de la Rampage II Gene (ils en font exprès ? Cela devient gênant là...) qui propose l'essentiel : Core i7, 6 slots mémoires, deux slots PCI Express 16x, 8 serial ATA, un IDE, bref tout comme une grande. On trouve même une puce son Creative (ça existe encore, oui) et on pourra y rentrer en pratique deux cartes graphiques double slot. Côté prix, pas de miracle puisqu'il faudra compter un peu plus de 200 euros.

Roger, pousse ta carte, tu vois pas que tu gênes ?



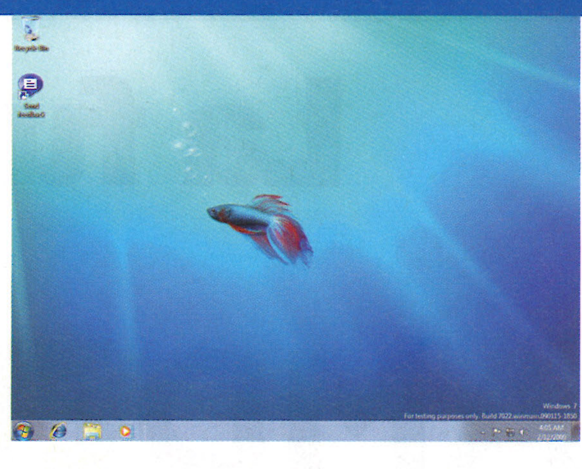
Larrabee

Larrabee est sorti des usines sous la forme de son premier prototype. Pour ceux qui ne s'en souviennent pas, il s'agit d'un gros projet d'Intel qui a pour but de venir tacler les cartes graphiques là où ça fait mal. Le papa pense, forcément, que son bébé est le plus beau du monde et il a de grandes ambitions pour lui. On aura l'occasion de vous en reparler avant la fin de l'année, ainsi que des futurs jeux qui sauront exploiter nativement la chose. Parce qu'il va y en avoir, si.

GTX 260 light ?

Le gros souci de la GeForce GTX 260 face à la Radeon 4870 1 Go, c'est son prix qui est un peu trop élevé. À défaut de pouvoir réduire encore plus le coût de fabrication de la puce (déjà passée en 55 nanomètres), Nvidia a envoyé un nouveau design de carte à ses partenaires qui effectuent quelques coupes drastiques sur les étages d'alimentation et d'autres choses (la taille de la puce du BIOS par exemple). En attendant de vérifier si cette quatrième version (un record ?) de la GTX 260 s'overclockera aussi bien que les précédentes (et restera aussi stable, accessoirement), on peut espérer une baisse de prix d'une quinzaine d'euros.

Après trois versions de cette carte, on n'est plus vraiment à une quatrième près, si ?



Windows 7

Windows 7 sortira aux alentours du 18 décembre d'après notre voyante et notre coiffeur. Et « juste avant Noël » selon des sources officieuses chez Microsoft. Mais on ne vous a rien dit !



Le prix mis à part, c'est ultra-sexy !

W90VP-UZ003K

Nous vous parlions le mois dernier des nouvelles cartes graphiques pour portables d'AMD, les Mobility Radeon HD 4000. Dans le lot il y avait une carte Crossfire baptisée 4870 X2. Asus est le premier à nous avoir annoncé un modèle l'utilisant dans son portable W90. Le modèle qui nous intéresse est un PC « transportable » (d'une prise électrique à une autre) en 18 pouces (écran 1920 par 1080) équipé d'un Core 2 Duo à 2.53 GHz, de 6 Go de Ram et de deux disques durs de 320 Go qui peuvent être configurés en RAID. Malgré une batterie 12 cellules, on n'attend pas grand-chose en autonomie, et le poids (on l'estime largement au-dessus de 3 kg) devrait vous faire oublier l'idée. Avec un lecteur Blu-Ray et Vista 64, il vous en coûtera 2400 euros environ, ce qui nous permet de vous rappeler une fois de plus que pour jouer dans de bonnes conditions sur un portable, il vaut mieux être riche...

Méchant TSMC

Les petits gars de TSMC, vous le savez, fabriquent actuellement tous les GPU de Nvidia et d'ATI. Savoir donc s'ils sont à l'heure dans leurs nouveaux procédés de fabrication est très important pour l'avenir de nos cartes graphiques. Et ça va mal en ce moment chez TSMC dont le 40 nanomètres, on vous l'avait déjà dit, ne tourne pas rond. Conséquence directe, c'est le plan B qui s'enclenche chez les constructeurs. AMD devait produire un RV790 (les remplaçantes des 4850/4870) dans cette finesse de gravure, il sera gravé en 55 nanomètres. Il en va de même chez Nvidia qui a pour l'instant abandonné ses plans de GT212 (remplaçant des GTX 260/285).



Core i5, Core i7

Pour ceux qui attendent une baisse de prix des Core i7, vous pouvez toujours patienter. À défaut vous aurez droit à de nouveaux modèles pour le même prix, d'ici quelques semaines on devrait voir arriver l'i7-965 et l'i7-950. Ils apportent un petit gain de fréquence par rapport aux modèles qu'ils remplacent (3.33 GHz et 3.06 GHz au lieu de 3.2 et 2.93 respectivement). Pour ce qui est des Core i5, la version « abordable » du Core i7 qui utilisera d'autres cartes mère moins chères, c'est toujours prévu pour l'été avec le chipset P55 qui ira avec. D'ailleurs c'est à la même époque que l'on verra arriver cette architecture dans les portables...

La fusion inversée



Parmi ses plans pour se sortir de sa crise, AMD a entrepris de se séparer de ses usines en les vendant à une de ses « filiales » qu'ils créeraient pour l'occasion. Le premier vote qui devait officialiser la séparation a raté pour des raisons techniques (pas assez d'investisseurs représentés), mais c'est aussi Intel qui s'y oppose. Le constructeur dit que l'agrément secret qui lie les deux sociétés (l'échange de licence x86 qui permet à AMD de construire des processeurs x86 dont les brevets appartiennent à Intel) n'est pas transférable à une filiale dont AMD ne serait pas l'actionnaire majoritaire (ils ne posséderaient que 38 % de la société, ce qui veut dire d'après notre consultant capitaliste en chef qu'il ne s'agit plus d'une filiale d'AMD). Notre petit doigt nous dit qu'avec tous les gens qui en veulent en ce moment à Intel (comme leurs amis de la Commission Européenne), il y a de fortes chances qu'ils laissent passer. Le constructeur quasi-monopolistique à tout de même indiqué qu'il était prêt à rendre public le contrat qui lie les deux sociétés pour prouver sa bonne foi. On aimerait bien le lire...

C'est quoi la DDR3 ? De la mémoire !



La DDR3 à 1600 MHz est rapide sur un Core 2, mais cela n'est pas gratuit : comptez 130 euros pour 4 Go (contre 40 pour de la DDR2...) !

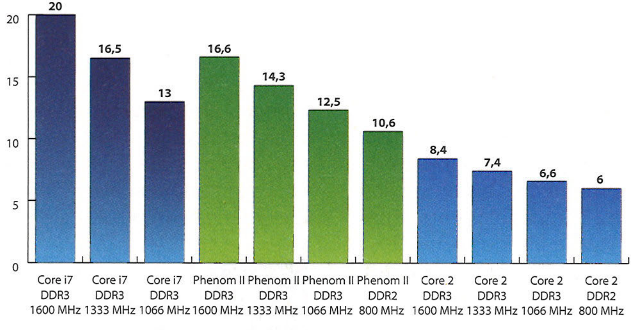
Mais non, revenez ! Si l'on a finalement opté pour ce titre court, c'est parce que « C'est quoi, la relation entre latence, bande passante et contrôleur mémoire intégré » ne rentrait pas dans la page. En plus simple, nous allons tenter de répondre à la question qui nous taraude tous : DDR2 ou DRR3 dans ma prochaine machine ? La réponse n'est pas si simple...

C_Wiz

La relation entre un processeur, son chipset et sa mémoire est un peu à l'image des relations humaines. Passé le coup de foudre où l'on est aveuglé, soit l'osmose reste, soit on se tolère. Tous les caractères ne se mélangent pas et c'est pareil avec la mémoire. Avant d'aller plus loin, rappelons l'avantage théorique de la DDR3 sur la DDR2 : plus de bande passante mémoire (c'est-à-dire plus d'informations qui peuvent transiter à la seconde) mais en contrepartie, plus de latence (le délai entre le moment où l'on a besoin des informations et celui où elles arrivent).

Et le jeu, il veut quoi ?

Toutes les données du jeu doivent, à un moment ou à un autre, passer par la mémoire et vous l'avez probablement vu ces derniers temps, cela se compte désormais en dizaines de gigaoctets. Il faut donc de la bande passante. Mais avoir une latence faible veut dire, à l'opposé, que le processeur se tourne moins les pouces à attendre après sa mémoire et peut donc être plus efficace, à fréquence égale. De là, on peut se dire qu'il suffit de mesurer ce qui se passe et que l'on trouvera la réponse. Le problème, c'est que l'on en trouve trois différentes...
Sur un Core 2 dans les jeux, passer de la DDR2 à la DDR3 peut apporter 8 % de gains tandis que sur un Phenom II, on est autour de 2 à 3 % ! De la même manière, l'écart de performances entre le double canal et le triple canal sur un Core i7 (qui rajoute 33 % de bande passante !) n'apporte rien dans les jeux. C'est à s'arracher les cheveux : le plus vieux des processeurs est celui qui profite le plus d'une augmentation de la bande passante. Tandis que les Core i7 et les Phenom II, dont le contrôleur mémoire est théoriquement censé cacher la latence, ne voient pas beaucoup de gains.



Bande passante mémoire des 3 architectures de processeurs mesurée sous SiSoft Sandra (en Go/secondes)

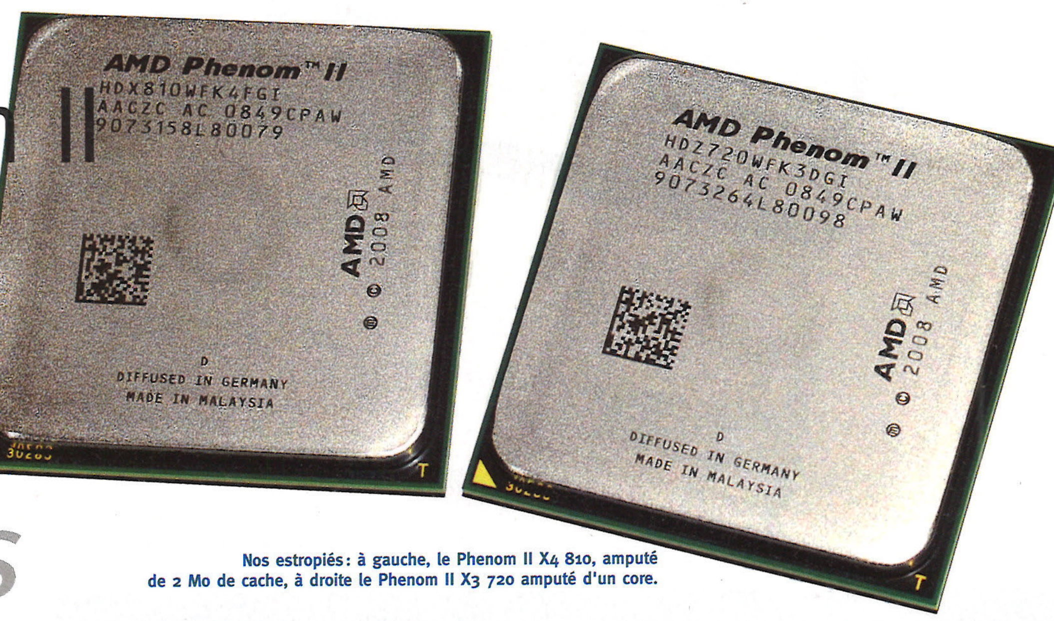
Le monde à l'envers ?

En fait, il y a une logique derrière tout cela quand on mesure ce qui se passe dans la réalité. Car si un Core 2 avec de la mémoire DDR2 à 800 MHz devrait atteindre 16 Go par seconde de bande passante théorique, dans la pratique, on n'est qu'à 6 petits Go. Comme vous pouvez le voir sur notre graphique, monter drastiquement la bande passante mémoire n'a que des effets réduits sur un Core 2. Cependant on part de tellement bas que cela comporte effectivement un intérêt en pratique. Avec leurs contrôleurs mémoire intégrés, les Phenom II et les Core i7 sont donc beaucoup plus efficaces et font plus avec moins, tandis qu'à l'inverse, un Core 2 aura besoin d'artillerie lourde pour tenter de se mettre au niveau. C'est pour cela que, si votre budget le permet, on conseillera de la DDR3 avec un Core 2, tandis que l'on restera sur de la DDR2 pour un Phenom II.

Les Core 2 Quad, de par leurs fréquences plus faibles sont ceux qui vont profiter le plus de la DDR3 dans les jeux en termes de pourcentage.

AMD Phenom II X4 810 et X3 720

PAIRE DE CLAQUES



Nos estropiés : à gauche, le Phenom II X4 810, amputé de 2 Mo de cache, à droite le Phenom II X3 720 amputé d'un core.

Il paraît que la violence physique n'est pas une méthode d'éducation efficace. Pourtant, vous savez comment ça se passe, au bout d'un moment on a l'impression d'avoir tout essayé et qu'il ne reste plus que « ça » comme solution. Avec les gens d'AMD, cela fait quelque temps que ça nous démange, et aujourd'hui, ils nous prouvent qu'ils en méritent quelques-unes...

C_Wiz

BON, LE LÂCHER DE TAPETTES PAR AVION, QUI SEMBLAIT ÊTRE UNE BONNE IDÉE N'A PAS PORTÉ SES FRUITS...

MAIN
SOURIS
TAPETTE
INTENSE DOULEUR

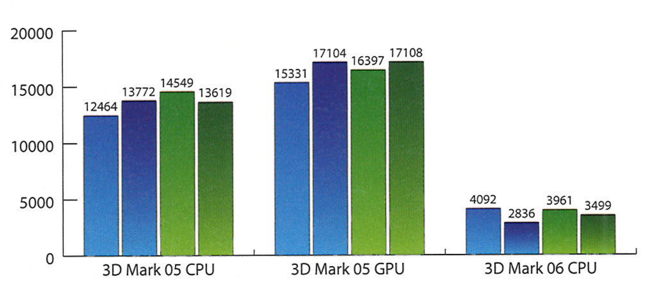
Le X4 810 avec son cache en moins et sa fréquence de fonctionnement plus faible est moins intéressant pour les joueurs que le X3 720... qui coûte pourtant moins cher !

Un jour, dans des écoles, des professeurs utiliseront l'exemple du Phenom II pour montrer tout ce qu'il ne faut pas faire quand on veut vendre un produit. Première erreur : oser reprendre la marque du processeur qui a été le plus (justement) critiqué de l'histoire récente. Deuxième erreur liée : ne pas voir qu'un constructeur de rasoirs qui avait déjà repris la marque « Fusion » (utilisée par AMD pour, hmm, on ne sait plus en fait) venait de lancer un modèle « Phenom ». Et là de deux choses l'une : soit les gens de « la perfection au masculin » adorent le second degré et veulent nous dire que les Phenom sont rasoirs, soit ils n'ont pas trop suivi les prestations d'AMD ces derniers temps...

Le socket qui irrite la peau

Troisième erreur magistrale : faire votre lancement en plusieurs fois, histoire de bien diluer l'effet et de semer le doute dans le cœur des acheteurs potentiels qui sont déjà effrayés par les errements des Phenom de première génération. Et surtout, introduire un gros tas de versions qui ne sont pas vraiment toutes compatibles entre elles. En défiant tout sens logique dans le positionnement (DDR2 sur le haut de gamme et DDR3 sur les modèles moins chers), et en clamant que « c'est la faute à l'économie ».

En effet, le mois dernier nous vous présentions les premiers Phenom II, références 920 et 940 cadencés à 2.8 et 3 GHz. Des processeurs sains, rapides, qui vont même vite dans les jeux en s'approchant des Core 2 Quad à fréquence presque égales et qui sont tout à fait compétitifs à prix équivalent. Ces modèles sont sortis sur le socket AM2+ d'AMD et se logent sur des cartes mère qui supportent la DDR2. Là où les choses se compliquent, c'est avec l'introduction aujourd'hui des Phenom II en socket AM3.

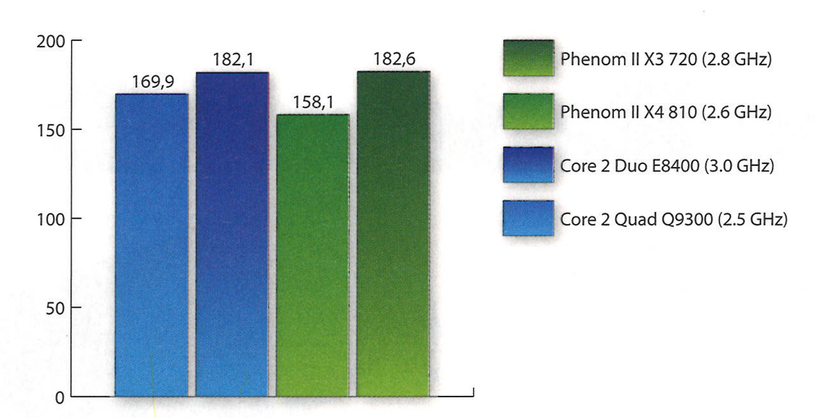


Performances des processeurs sous les différents tests de 3D Mark (1680 x 1050)



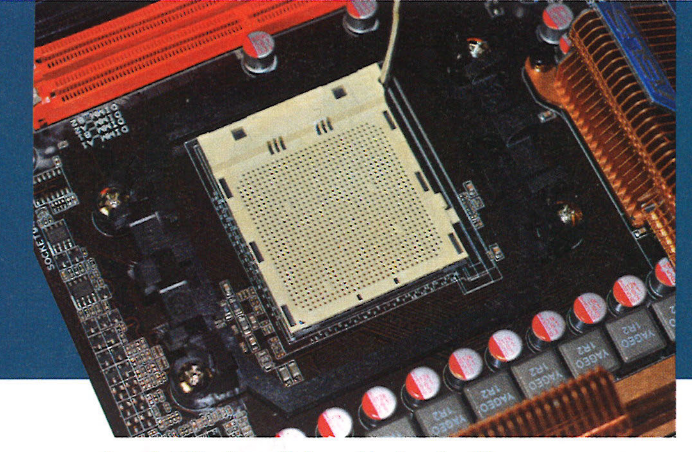
Rétro compatibilité ?

Deux grandes idées à retenir sur les processeurs AM3. La première est qu'ils sont capables de s'enficher sur les nouvelles cartes mère AM3 (comme la M4A79T Deluxe sur laquelle nous allons revenir dans un instant) qui possèdent des slots mémoire DDR3. On peut également



Nombre d'images par seconde sous Half-Life 2 Episode 2 (1680 x 1050)

les faire marcher sur des cartes mère AM2+ du moment où l'on flashe son BIOS auparavant, les Phenom II AM3 sont en effet rétro compatibles avec les anciennes cartes mère qui utilisent de la DDR2.
C'est probablement là que votre esprit de déduction va se demander à quoi servent les deux Phenom II originaux présentés le mois dernier? Surtout quand l'on ajoute que le X4 810 n'est cadencé qu'à 2.6 GHz et que le X3 720 est, lui, cadencé à 2.8 GHz. Ne cherchez pas la logique, vous perdriez votre temps. Posons rapidement le cas du X4 810. Cadencé à seulement 2.6 GHz, il est un peu "léger" sur le papier en fréquence pour intéresser un joueur. De plus, AMD a limité la taille de son cache de niveau 3 qui passe de 6 à 4 Mo. Dans la pratique, plus le cache est gros et moins le processeur doit attendre après la mémoire. En clair, les gains de performances sont généralement très nets quand le cache augmente.



Le socket AM3 change légèrement la place des détrompeurs, on ne pourra pas y insérer un CPU AM2+ par erreur.

Un tri-cœur ?

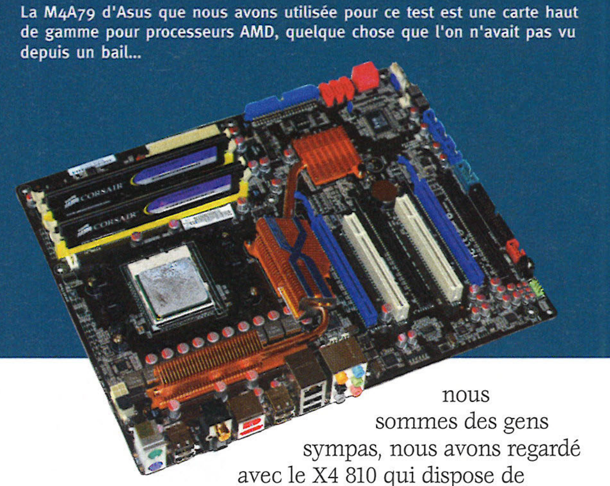
Sur le papier en revanche contre, le Phenom II X3 720 intrigue. Déjà parce qu'il s'agit d'un modèle « Black Editio » et qu'il est donc facilement overclockable (son coefficient multiplicateur est débloqué vers le haut). Il dispose d'une fréquence correcte (2.8 GHz) et des 6 Mo de cache de ses grands frères. Et il n'a que trois cœurs au lieu de quatre. Un drame? Dans les jeux, début 2009, pas vraiment puisque si l'on met de côté GTA 4, aucun jeu n'est plus rapide avec quatre cœurs à 2.5 GHz que deux cœurs à 3 GHz: la fréquence primera toujours. C'est ce que l'on appelle le paradoxe de la gamme Core 2 Duo/Quad d'Intel pour les joueurs. Du coup, avoir un cœur de moins n'est pas un drame si la fréquence n'est pas trop compromise et que le prix suit.

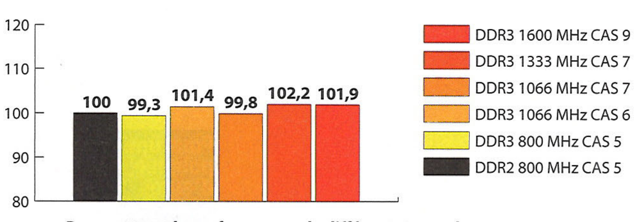
C'est là qu'AMD propose un compromis qui n'est pas totalement absurde avec son tri-cœur vendu à 150 euros environ, soit à peu près le prix d'un Core 2 Duo E8400 cadencé à 3 GHz. Globalement dans la majorité des jeux les deux seront dans un mouchoir, le tri-core ayant pour lui deux avantages, un à court terme et l'autre à moyen terme. À court terme, il y a tout ce qui est application hors jeu. Si vous utilisez un tas d'applications gourmandes (encodage vidéo, compression, etc), le cœur en plus fera la différence. À moyen terme, il y a l'arrivée de DirectX 11 qui devrait (enfin) nous apporter des jeux capables d'utiliser plus de deux cœurs (DirectX 11 a été réécrit pour permettre le multi-threading, la capacité d'étaler une tâche sur plusieurs cœurs). Du coup, le Phenom II X3 720, s'il n'est pas révolutionnaire, propose, pour son prix, un compromis inédit.

Vive la DDR3 !

Alors, on l'accompagne de DDR3 ce nouveau venu ? Eh bien, franchement, ne vous sentez pas obligé. Nous avons comparé les performances sous Half Life 2 des différentes solutions mémoire possibles. On notera au passage qu'officiellement, la DDR3 à 1600 MHz n'est pas supportée, et que celle à 1333 MHz n'est supportée que sur deux slots (pourquoi donc ne pas dire que seule la mémoire à 1066 MHz est officiellement supportée, à l'image de ce que fait Intel pour ses Core i7 ?). Comme nous sommes des gens sympas, nous avons regardé avec le X4 810 qui dispose de moins de cache pour mettre toutes les chances de son côté. Et comme vous pouvez le voir, les gains sont pour le moins minces, le contrôleur intégré maximisant ce que l'on peut tirer de la DDR2, la DDR3 paraît moins sublime que sur un Core 2. Quand on prend en compte, en prime, la question du prix de la mémoire, la messe est assez vite dite. L'AM3 a tout de même eu l'intérêt de nous faire arriver de nouvelles fournées de cartes mère un peu plus modernes comme la M4A79 qui est de type AM2+ et accepte donc la DDR2 et tous les Phenom II. Couplée à un X3 720, l'alternative à Intel est sympathique, même si l'avantage de rapport qualité-prix n'est pas extrêmement élevé. AMD se bat avec ses armes, même s'il s'y prend comme un pied...

La M4A79 d'Asus que nous avons utilisée pour ce test est une carte haut de gamme pour processeurs AMD, quelque chose que l'on n'avait pas vu depuis un bail...





Pourcentage de performances de différents types de mémoires sous Half Life 2 Episode 2 (1680 x 1050)

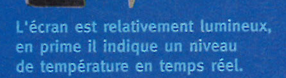
Sapphire Radeon HD 4850 X2

On dit que l'originalité est une qualité. Vouloir être différent de la masse, cela paraît noble. C'est même un créneau sur lequel certaines marques fruitées font toute leur communication. Le seul souci, c'est qu'à trop être « en marge », on est parfois incompris.

par C_Wiz

MAIS À FORCE DE TRAVAIL ET D'ABNÉGATION, ET APRÈS AVOIR PERCÉ LE MARCHÉ DES GROS ET DES VIEUX
WII FRITE
DR KAWA-SHIGRA
JEU CON-SOLES
JEU PÉCÉ
DE RIEN, BOSS
ON PEUT DIRE QU'ON ASSURE GRAVE CHANMÉ, MERCI PACMAN POUR LE DIAGRAMME...

Pour une marque partenaire d'un constructeur de cartes 3D, le summum est de proposer un modèle que la maison mère (en l'occurrence ATI) ne propose pas. Car même si PC Partner (la maison mère de la marque Sapphire) est très copain avec ATI et produit souvent les cartes « Build By ATI » que l'on trouve chez tous les constructeurs lors des lancements, les deux entités restent indépendantes. Du coup, cette Radeon HD 4850 X2 (prévue dans les roadmaps d'ATI, mais abandonnée entre-temps) est un pur produit Sapphire.

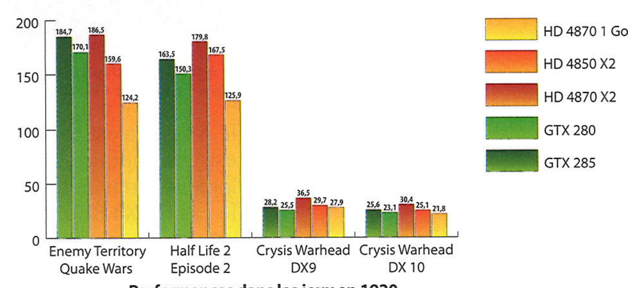

L'écran est relativement lumineux, en prime il indique un niveau de température en temps réel.

Et nulle part ailleurs

Si vous n'avez pas encore deviné le concept, il s'agit de placer deux Radeon HD 4850 sur une seule carte, à l'image de ce que fait la 4870 X2. Techniquement, la recette est d'ailleurs strictement la même, les deux puces communiquent entre elles par le biais du même pont PCI Express inclus sur la carte. On appréciera les 4 connecteurs DVI à l'arrière et la palanquée d'adaptateurs (VGA, HDMI, YUV et les connecteurs d'alimentation) fournis tout comme 3D Mark Vantage (bof) ou PowerDVD (mieux). Visuellement, on remarquera que, comme sa grande sœur, la 4870 X2, la carte requiert un connecteur d'alimentation 8 broches et un connecteur 6 broches pour fonctionner. Côté longueur, c'est là que les choses commencent à se gâter avec 28,4 cm de longueur, quand les cartes les plus longues en font habituellement 27. Une différence de 1,4 cm, ça ne paraît pas grand-chose, dit comme ça, mais cela condamne la carte à ne pas rentrer dans un grand nombre de boîtiers « moyen tour » où vous allez buter sur quelque chose (une baie disque dur). Au bout du dos de la carte, on trouve aussi un petit radiateur qui va, au cas où la carte passerait tout juste, vous compliquer un peu plus la donne.

Pour une poignée d'euros

Le refroidissement est assuré par deux blocs en aluminium indépendants, surplombés de deux ventilateurs qui sont très bruyants. Et même très, très bruyants puisque, au repos, la carte faire pire qu'une 9800 GX2 en charge (la précédente détentrice du record de bruit) ! Une des raisons de cette cacophonie est la toute petite coque en aluminium qui sert en prime de seul renfort à la carte sur la longueur. Cela fait bon marché et c'est d'autant plus dommage que les performances étaient là. Pour moins de 300 euros, la carte se trouve entre les GeForce GTX 280 et 285, la dernière coûtant au minimum 40 à 50 euros de plus. Quand on active l'anti-aliasing, comme souvent, la 4850 X2 passe même devant. L'erreur de Sapphire est d'avoir voulu faire une carte haut de gamme en tentant de rogner sur ses coûts de tous les côtés, comme pour un modèle bas de gamme (une remarque que l'on applique aussi aux 4870 du constructeur). Avec un autre système de refroidissement plus silencieux, la carte aurait pu être une alternative. En l'état, elle est juste impossible à conseiller à qui tient à ses oreilles. Dommage.



Performances dans les jeux en 1920 par 1200 sans anti aliasing

De loin, la carte fait envie. Tant que l'on ne l'a pas branchée, en fait.

Les quatre connecteurs DVI sont utilisables même en jeu, bon point.

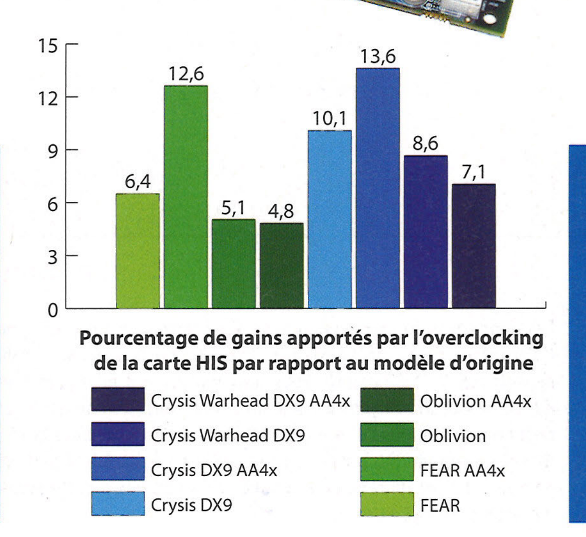


HIS Radeon HD 4850 IceQ4 TurboX
Nom long

Apparemment, ils aiment le bleu chez HIS...

Les gens du marketing ne savent pas faire dans la mesure. Ils veulent toujours en mettre plus dans le nom du produit, le Ice doit ici nous évoquer que la carte ne chauffe pas et le Turbo veut dire qu'elle va vite. Le truc le plus surprenant dans cette histoire, c'est que pour une fois, ils disent vrai...

C_Wiz



Pourcentage de gains apportés par l'overclocking de la carte HIS par rapport au modèle d'origine

On n'a pas souvent l'occasion de vous parler des cartes des marques partenaires d'ATI et de Nvidia, pour la simple et bonne raison que la plupart du temps, toutes les cartes qu'ils vendent sont strictement identiques. Sur le très haut de gamme, cela change rarement. ATI et Nvidia livrent les cartes toutes faites et dans le meilleur des cas, les partenaires sont « autorisés » à changer le radiateur (mais ils doivent tout de même payer celui d'origine...). Pour les cartes moins chères, passé un temps, les constructeurs ont le droit de faire ce qu'ils veulent. C'est le cas des Radeon HD 4850.

Les tuyaux que vous voyez, ce sont les heat pipes qui « transfèrent » la chaleur de la base du radiateur vers l'extérieur.

Elles nous marquent ... Pour le design « technique » de la carte, il ne faut pas s'attendre à grand-chose puisque c'est ATI qui fournit les plans et qu'aucune marque n'essaye de les optimiser (cela coûterait trop cher). C'est donc autour du système de refroidissement que tout se passe. Et autant le dire, on a été déçu par un tas de marques très connues, dont une en particulier qui évoque des « joyaux bleus » et qui fait d'habitude un bon boulot. Le piège le plus évident à éviter quand on cherche une carte 3D, c'est de regarder le nombre de fils sur le ventilateur (vous le voyez souvent sur les photos de la boîte). Si vous n'en voyez que deux, attention, car cela veut dire qu'il tournera à vitesse constante. Donc vite et bruyamment. Dans tout ce fatras, il y a quand même des constructeurs qui se distinguent, comme HIS pour la carte que nous vous présentons aujourd'hui.

Hé, Ho... HIS avait en son temps été un des premiers à proposer un refroidissement double slot sur des cartes qui ne l'étaient pas, le tout avec des radiateurs dessinés par Artic Cooling à l'époque, ce qui est plutôt une preuve de bon goût. Pour l'IceQ4, c'est pareil, on retrouve un design double slot qui expulse la chaleur de la carte vers l'arrière du boîtier. Un peu comme le refroidissement d'une HD 4870. La carte utilise la version « luxe » des designs proposés par ATI, à savoir avec un refroidissement en quatre phases (au lieu de trois à l'origine). En gros, cela veut dire que la chaleur est mieux répartie à l'arrière de la carte, zone où on ne pouvait pas poser son doigt avant. Le bloc de refroidissement en lui-même est peint couleur cuivre mais il s'agit en fait d'aluminium. On notera que la mémoire n'est pas liée au GPU et utilise ses propres radiateurs. Résultat ? La carte qui est vendue pré-overclockée chauffe 22 degrés de moins que l'originale d'ATI sous Crysis, consomme 12 watts de moins, et l'overclocking apporte en gros 7 à 8 % de gains en moyenne. C'est de loin la meilleure Radeon HD 4850 que l'on ait pu tester, et le fait qu'elle soit vendue à 130 euros ne gâche rien. C'est un carton plein.

Il faut au minimum trois fils pour pouvoir réguler le voltage du ventilateur (et donc sa vitesse de rotation en fonction de la température de la carte).

top HARD

La DDR3 et les Phenom II débarquent enfin dans le commerce, et pourquoi pas sur vos machines ? Pour les détails, lisez attentivement notre belle rubrique.

C_WIZ

Le moniteur

Les moniteurs 3D vont encore se faire attendre un petit peu... Pour l'instant, on reste sur les valeurs sûres comme le 2262wm de Viewsonic ou le2253BW de Samsung. Pour ceux qui veulent plus grand, on trouve de bonnes affaires en ce moment sur les 24 pouces comme le PLE2403WS de Ilyama qui dispose d'une dalle TN (donc mieux en termes de réactivité). Attention cependant, jouer en 1920 par 1200 demande à peu près 40 % de puissance graphique en plus que sur un 22 pouces. Ne misez pas en dessous d'une 4870 1 Go.

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 935BW (5 ms, 16/10°), environ 160 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1916w (5 ms, 16/10°), environ 160 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD Samsung T200 (5 ms, 16/10°), environ 190 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic VA2026w (5 ms, 16/10°), environ 190 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic VX2262wm (5 ms 16/10°), environ 220 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2253BW (5 ms, 16/10°), environ 230 euros TTC.

Le processeur

Une bonne nouvelle, le prix des Phenom II se tasse. Pour le reste, c'est très compliqué à suivre, et effectivement si vous ne pouvez pas mettre plus de 150 euros dans un processeur, on vous conseille de regarder du côté du Phenom II X3 720 qui ne s'en tire vraiment pas si mal que ça. C'est le seul des trois Phenom II qui accepte en prime la mémoire DDR3. Pour le reste, le meilleur compromis du joueur reste, en ce début d'année, un double cœur ultra-rapide comme le Core 2 Duo E8500.

Config 1 : AMD Phenom II X3 720 Black Edition (2,8 GHz/Socket AM3), 150 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E7400 (2,8 GHz/FSB 1066/Socket 775), 120 euros environ.
Config 2 : AMD Phenom II X4 920 (2,8 GHz/Socket AM2+) 200 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 GHz/FSB 1333/Socket 775), 180 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Phenom II X4 940 Black Edition (3,0 GHz/Socket AM2+) 230 euros TTC environ, ou Intel Core i7 920 (2,66 GHz/Socket 1366), 290 euros TTC environ.

Le disque dur

En attendant de voir débarquer les nouvelles générations de SSD, on se contente de disques durs classiques. De toute façon, ils continueront à vous servir par la suite pour le stockage de masse. Pour l'instant, ce sont les modèles de 1 To qui ont le plus la cote pour la simple et bonne raison qu'ils proposent le meilleur rapport qualité prix.

Config 1 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 50 euros TTC.
Config 2 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 60 euros TTC.
Config 3 : 1 To (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 90 euros TTC.

Le refroidissement

La majorité des processeurs du commerce en France sont des « versions boîtes ». Vous avez droit à l'intérieur à un radiateur. Il est suffisant pour le processeur acheté. Mais si vous cherchez le silence ou que préférez que votre matériel ne cuise pas à petit feu, regardez du côté des Thermalright et des Noctua. En sachant que rien ne vous empêche d'essayer le radiateur fourni dans la boîte avant de changer d'avis.

Processeurs : Thermalright Ultra-120 Extreme (Socket 775/1366/AM2+), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noctua NF-S12 (120mm), environ 18 euros TTC ou Noctua NH-U12P (Socket 775/AM2+), environ 60 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF1000 (tous modèles ATI/Nvidia), environ 40 euros TTC ou Thermalright HR-03 Plus (fanless), environ 45 euros TTC.

La carte vidéo

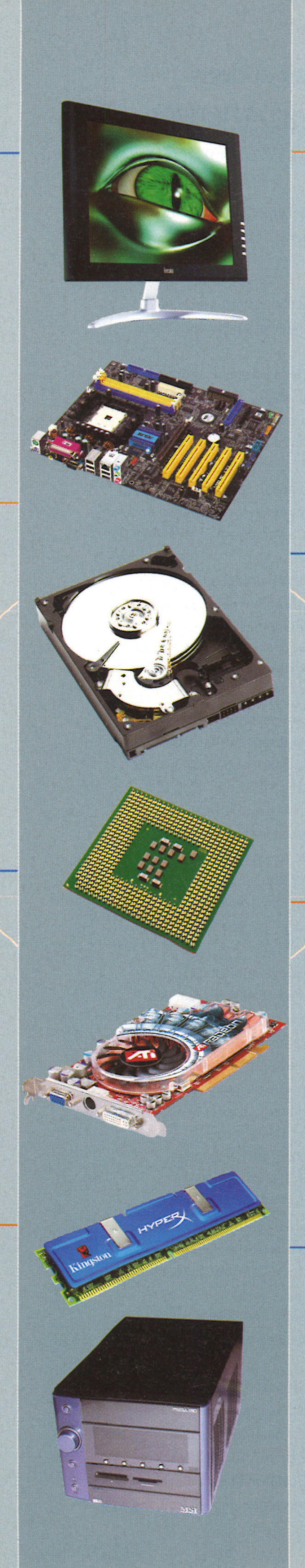
On vous propose les trois meilleures cartes de chaque constructeur. AMD mène la danse quand on est sous les 200 euros. Au-dessus, les 4870 1 Go (écrans 24 pouces et plus, sinon prenez le modèle 512 Mo moins cher), les GeForce GTX 260 et les 285 ont chacune leurs avantages.

Config 1 : ATI Radeon HD 4830 512 Mo (PCI Express), environ 100 euros TTC, Nvidia GeForce 8800/9800 GT 512 Mo (PCI Express), environ 110 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon HD 4850 512 Mo (PCI Express), environ 130 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 260 896 Mo (PCI Express), environ 250 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 4870 1 Go (PCI Express), environ 220 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 285 1024 Mo (PCI Express), environ 370 euros TTC.

L'alimentation

Même avec une GeForce GTX 285, votre PC complet ne dépassera pas les 400 watts. La seule raison de prendre une alimentation plus puissante, c'est que les meilleurs modèles se trouvent aux alentours de 500 watts. Cela joue sur le rendement (la quantité d'électricité qui va dans votre PC et qui ne part pas en chaleur dans le boîtier) et la qualité de fabrication. Nos modèles à 60 euros sont cependant tout à fait excellents pour leur prix.

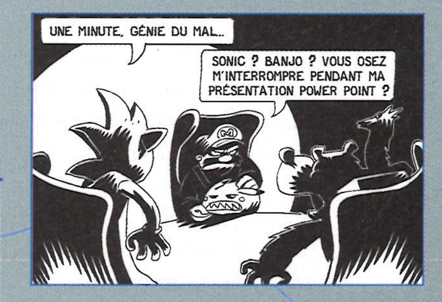
Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W) ou BeQuiet Straight Power (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.



La carte mère

Les choses sont assez compliquées en matière de cartes mère pour les puces d'AMD, puisqu'en théorie, il existe des cartes socket « AM3 » qui permettent d'utiliser la DDR3. En pratique, on ne peut l'utiliser qu'avec le modèle le moins cher des processeurs de notre Top. Dans le doute, la M4A79 Deluxe marchera avec toutes les puces, elle est aussi, accessoirement, très bien.

Config 1 : Gigabyte MA78GM S2H (AMD 780G/Socket AM2+), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-P35-DS3 (Intel P965/Socket 775), environ 85 euros.
Config 2 : MSI K9A2 Platinum (AMD 790 FX/Socket AM2+), environ 130 euros TTC ou Asus P5K3 Deluxe (Intel P35/Socket 775), environ 150 euros.
Config 3 : Asus M4A79 Deluxe (AMD 790 FX/Socket AM2+/3), environ 160 euros TTC ou Asus P6T Deluxe (Intel X58/Socket 1366), environ 290 euros.



Le boîtier

Mention spéciale au Nine Hundred II d'Antec enfin disponible. Leur nouveau boîtier récupère les améliorations du Twelve Hundred aussi bien du côté de l'ergonomie que des détails qui tuent (les filtres à poussières). Le boîtier est très bien ventilé, mais livré sans alimentation. Pour cela, il faut regarder du côté des Centurion 590 chez Cooler Master ou du Sonata III d'Antec qui sont des compromis prix/qualité corrects.

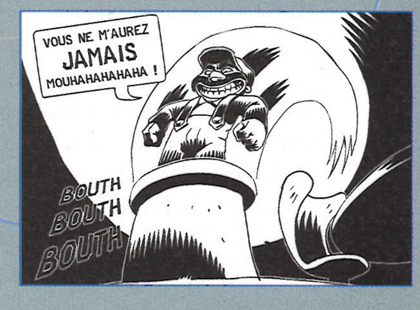
Config 1 : Cooler Master Mystique RC-632S (ATX, livré sans alimentation, 4 baies disque dur), environ 80 euros TTC.
Config 2 : Antec Nine Hundred II (ATX, livré sans alimentation, 9 baies disques dur)
Config 3 : Antec P182 (ATX, livré sans alimentation, 6 baies disque dur), environ 120 euros TTC.



La Ram

Petite tendance à la hausse pour la mémoire DDR2 qui reprend 1,50 euro en moyenne au giga. Ça reste affreusement bas, et si vous cherchez sur le Net, vous pourrez trouver une promotion à 40 euros les deux barrettes de 2 Go. À ce prix-là, on n'a pas envie de se priver. Pour ce qui est de la DDR3, elle n'apporte pas grand-chose chez AMD, et ne marche qu'avec le X3. C'est compliqué, je sais, mais un beau PC ça se mérite !

Toutes configs AMD et config Intel 1 : 4 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 2 Go, 800 MHz, CAS 5), environ 55 euros TTC.
Config Intel 2 : 2 Go de DDR3-SDRAM PC10800 (2 x 1 Go, 1333 MHz, CAS 9), environ 55 euros TTC.
Config Intel 3 : 3 Go de DDR3-SDRAM PC8500 (3 x 1 Go, 1066 MHz, CAS 7), environ 70 euros TTC.



Le lecteur/graveur de DVD

Il existe des lecteurs de DVD. Qui ne gravent pas. Je sais, c'est un concept qui paraît bête, d'autant que vous allez gagner à peu près 6 euros sur le prix d'un graveur. Mais on ne sait jamais, peut-être faites-vous une allergie aux graveurs, auquel cas, vous saurez que l'option existe. Si en revanche vous n'êtes pas allergique...

Configs 1 et 2 : Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Sony Nec Optiarc AD-7170S (Serial ATA), environ 25 euros TTC.
Config 3 : Combo Graveur DVD+/-RW 12X et Lecteur Blu-Ray Pioneer BDC-S02 BK (Serial ATA), environ 110 euros TTC.



Lexique

Ensemble de mots que personne ne saisit et dont le sens devient clair grâce à un assemblage de termes qui sont, eux, complètement limpides. Vous comprenez?

ADD-ON : Extension apportant du nouveau contenu pour un titre.
APM : Acronyme désignant le nombre d'Actions par Minute accomplis par le joueur (un clic, une sélection... une action quoi!).

BOT : Abréviation de « robot » qui indique les personnages au quotient intellectuel à deux chiffres dirigés par l'ordinateur. Voir aussi PNJ.

CASUAL GAMER : Joueur occasionnel qui s'éclate sur des jeux de temps à autre. Terme trop souvent utilisé de manière « insultante » pour indiquer un joueur nul.

DEATHMATCH : Mode multijoueur chacun pour sa tronche dans lequel il faut abattre tous ces adversaires.
DPS : Dégâts Par Seconde. Terme souvent utilisé dans les jeux de rôle online. Plus votre DPS est élevé, plus les femmes seront à vos pieds et crieront votre nom.

ESPORT : Electronic Sport. Désigne le côté compétition professionnelle de jeux vidéo.

FPS : First Person Shooter. Terme désignant les jeux de tir en vue à la première personne comme Quake ou Half-life.
FRAG : Un frag est un meurtre. Quand un joueur de Quake tue un adversaire, il le « frag ». Le frag étant uniquement un terme employé en FPS, il n'est pas interdit par la loi, contrairement au meurtre.
F2P OU FREE TO PLAY : Jeu gratuit. Cela dit, généralement un F2P désigne un MMO gratuit.

GAMEPLAY : Terme signifiant la prise en main et la jouabilité d'un titre.
GEEK/GEEKETTE : Personne introvertie qui reste scotchée devant un ordinateur et qui est fan de gadgets inutiles. Pour votre entourage, choisissez plutôt : personne accro aux nouvelles technologies, ça sonne mieux.
GRIND : Terme particulièrement utilisé dans les jeux de rôle en ligne qui désigne l'action de tuer des monstres à la chaîne ou à faire quête sur quête, dans le but de gagner de l'expérience le plus vite possible.
GROS BILL OU GROSBILL : Joueur de RPG qui cherche à rendre son personnage puissant au détriment de l'aspect roleplay du jeu. « Ce qui compte dans la vie, c'est d'avoir une grosse épée ».

HACK AND SLASH : Genre de jeu dans lequel on incarne un personnage avec peu de matière grise et beaucoup de muscles prêt à taper sur des monstres durant des heures : Diablo, Titan Quest, Hellgate...
HARDCORE GAMER : Joueur touche-à-tout ou monomaniaque qui dilapide l'essentiel de son temps à jouer ou à s'informer sur ce qui sort. Il est souvent jeune, étudiant ou chômeur, et souffre de mal de dos.
HEADSHOT OU HS : Tir en pleine tête.

I.A. : Intelligence Artificielle. Qualité d'adaptation et degré d'intelligence des Bots et PNJ.
ITEM SHOP : En bon français Boutique d'Objets. Dans un MMO, un Item Shop permet d'acheter du matériel pour son personnage en payant de vrais euros. C'est grâce à ces boutiques que les F2P peuvent rester gratuits.

JCJ : Joueurs contre Joueurs. Voir PvP.
JDR : Jeu de rôle comme The Witcher, Oblivion, Neverwinter Night.

LEVEL DESIGNER : Personne qui crée et agence les environnements pour qu'ils collent parfaitement au gameplay et qu'ils soient le plus plaisant possible.
LOCALISATION : Adaptation d'un jeu à un marché étranger. Localiser un jeu revient en gros à traduire ses textes et à doubler les voix des personnages.

MAP : Le terme Map (carte) est principalement utilisé pour indiquer un environnement choisi par des joueurs lors d'affrontements dans un FPS ou RTS.
MMOG : Massively Multiplayer Online Game. Un MMOG désigne le genre du MMO en général, qu'il s'agisse d'un jeu de stratégie (MMORTS), de rôle (MMORPG), de tir (MMOFPS)...
MOD : Programme qui modifie l'aspect et/ou le gameplay d'un jeu dont il reprend le moteur. Par exemple, Counter-Strike est un mod pour Half-Life qui change toutes les règles du soft original.
MOJITO : 6 cl de rhum (10 si vous êtes Chilien), ½ citron vert, feuilles de menthe, eau gazeuse, sucre roux. Servez frais et trinquez pour nous!

Noob, NOOB : Si vous ne savez pas ce que signifie noob, vous en êtes un. Allez voir la définition sur Newbie.
NEWBIE : Abréviation de New Beginner. Désigne un joueur débutant. Souvent utilisé de manière péjorative. Sale noob, va!

PATHFINDING : Capacité d'un PNJ à se diriger efficacement d'un point A à un point B en évitant de se manger un mur ou de se noyer dans la rivière.
PING : Mesure le temps de réponse entre le client et le serveur pour les jeux online. Plus le Ping est élevé, plus vous aurez de lag. Tant que personne ne vous traite de HPB (High Ping Bastard), tout va bien.
PNJ : Personnage non Joueur. Personnage incarné par l'ordinateur. La version anglaise NPC (No Playable Character) est également souvent utilisée.
PVE : Player versus Environment. Phase de jeu où les joueurs affrontent des créatures contrôlées par l'ordinateur.
PVP : Player versus Player. Phase de jeu dans lequel les joueurs s'affrontent. Voir également JcJ.

REROLL : Personnage secondaire d'un joueur de MMO, à opposer à son « main », son personnage principal. Parfois il s'emploie comme un verbe. Dans ce cas, « Je reroll » signifie « je recommence un nouveau personnage (et je renonce à trouver une femme, la vie de couple c'est très surfait) ». Un mot lourd de sous-entendus.
RPG : Role Playing Game. Voir JdR.
RTS : Real Time Strategy. Voir STR.

SDK : Software Development Kit. Outils permettant aux développeurs de créer des applications.
SKILL : Signifie compétence. Terme utilisé pour désigner les pouvoirs d'un personnage ou l'habileté d'un joueur. Un joueur qui a du skill est un bon joueur.
STAND ALONE : Désigne une extension/add-on d'un jeu qui peut être installé et joué sans le titre d'origine.
STRAFE : Dans un FPS, un strafe est un déplacement latéral associé à une seule touche du clavier. « Strafer » libère des doigts pour plein d'autres actions, et évite de vous faire passer pour un handicapé moteur.
STR : Stratégie Temps Réel comme StarCraft, Age of Empires ou Command & Conquer.

TROLL : Dans le jargon, un troll est une provocation polémique argumentée ou non, souvent caractérisée par une fantastique mauvaise foi. Allez sur le forum officiel Xbox pour poster « le PC est la meilleure machine de jeu » et voilà, vous tenez un beau troll.

Lexique


1000 VIDÉOS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122
+ DE VIDÉOS: VIDEOS au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !
505 561 But de Maradona: 1986
505 562 Wheelings et chutes!
505 563 Mr Bean: Coincé dans votre mobile
505 564 Ferrari Enzo en démonstration
505 565 Cascades en folie!
505 566 Tuning et jolies filles!
10 000 SONNERIES
TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 81122
Exemple: envoyez par SMS 505637 au 81122 pour Poker face
+ DE SONNERIES: Titre ou Genre ou SON au 81122
Exemples: NCIS au 81122, Rap au 81122 ou SON au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !
RAP, RNB
Assassin de la police 505 567
Au coeur de la rue 505 568
Beggin' 505 569
C'est chelou 505 570
Ça fait mal 505 571
Crack a bottle 505 572
Deja vu 505 573
Disturbia 505 574
Entre toi et moi 505 575
Fous ta cagoule 505 576
Hysteric love 505 577
If I were a boy 505 578
J'aime trop ton boule 505 579
Last Night 505 580
Molotov 4 505 582
Right round 505 584
Tous les mêmes 505 585
POP, ROCK
After tonight 505 587
Girlfriend 505 588
Hot 'n cold 505 590
Hotel California 505 591
I kissed a girl 505 592
Lova lova 505 593
My eternity 505 594
Paint it black 505 595
So what 505 596
Talons 505 597
Wake up 505 598
MÉTAL, HARD ROCK
Back in black 505 599
Hell bells 505 600
Highway to hell 505 601
Nothing else matters 505 602
Psychosocial 505 603
VARIÉTÉS
Appelle mon numéro 505 605
Aux arbres citoyens 505 606
C'est ma Terre 505 607
Caravane 505 608
Carmina burana 505 609
Hallelujah 505 610
J'ai demandé à la lune 505 611
L'aigle noir 505 612
Les bobos 505 613
Les lacs du Connemara 505 614
Liberta 505 615
On s'attache 505 617
Rayon de soleil 505 618
VARIÉTÉS (suite)
Rue des étoiles 505 619
Toi + Moi 505 620
Tu es ma came 505 621
Womanizer 505 622
DANCE, ELECTRO
Ding dong 505 624
Everytime we touch 505 625
Biloute! Monte l'son! 505 626
Infinity 2008 505 627
La puerta del cielo 505 628
TOP!
TOP au 81122: top permanent !
Toi + Moi 505 629
Liberta 505 630
Mozart-Tatoue moi 505 631
Rayon de soleil 505 633
Hot 'n cold 505 634
Rue des étoiles 505 635
Infinity 2008 505 636
Poker face 505 637
Womanizer 505 638
NCIS 505 639
Twilight-Decode 505 640
Dr House 505 641
No stress 505 642
Poker face 505 643
Some people 505 644
ZOUK, REGGAE
Décalé gwada 505 645
No woman no cry 505 646
Zouglou dance 505 647
ITALIE, LATINO
Obsession 505 648
Ti amo 505 649
CINÉ, TV
24h-Sonnerie CTU 505 651
Agence tous risques 505 652
Amicalement vôtre 505 653
Bob l'éponge 505 654
Cold Case 505 655
Dexter 505 656
Dr House 505 658
Dragon Ball GT 505 659
Dragon Ball Z 505 660
CINÉ, TV (suite)
Full metal alchemist 505 663
Ghost 505 664
Grey's anatomy 505 665
GTO 505 667
James Bond 505 669
L'exorciste 505 670
La 7ème compagnie 505 671
La panthère rose 505 672
La soupe aux choux 505 673
Le Parrain 505 675
Le roi lion 505 676
Les bronzés font du ski 505 679
Les frères Scott 505 683
Les Simpson 505 685
Magnum 505 687
Midnight Express 505 688
Mission Impossible 505 689
Naruto 505 691
Naruto-Go 505 693
NCIS 505 694
Pirates des Caraïbes 3 505 695
Plus belle la vie 505 696
Prison Break S1 505 697
Pulp Fiction 505 698
Quelque part 505 699
Resident evil 505 701
Rocky Balboa 505 702
Scarface 505 704
Stargate SG-1 505 706
Titanic 505 708
Top Gun 505 709
Twilight-Decode 505 711
PUBS TV
FÊTES
Bali Balo 505 715
HYMNES, RÉGIONS
An Alarc'h 505 717
Hymne Breton 505 718
Hymne Italie 505 720
Le chant des partisans 505 721
1700 JEUX MOBILE
TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 83111
Exemple: envoyez par SMS 505495 au 83111 pour Shaun White Snowboarding
+ DE JEUX: JEUX au 83111 pour choisir dans tout le catalogue !
900 SONNERIES HUMOUR
TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 81122
Exemple: envoyez par SMS 505727 au 81122 pour Mitrailleuse
+ DE SONNERIES HUMOUR: BRUITAGES au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !
Annonce par un stewart 505 723
Bébé Hip Hop 505 724
Bébé qui rigole 505 528
Bébé se marre 505 529
Bombardement et D.C.A. 505 530
Bruits érotiques 505 531
Coassement de crapaud 505 725
Coq dans la basse-cour 505 726
Festival de pets 505 533
Fou rire de bébé 505 534
Message d'aéroport " Un texto..." 505 535
Mitrailleuse 505 727
Mitrailleuse lourde 505 536
Moteur de Ferrari 505 537
Moteur de moto 505 538
Réveil militaire 505 540
Sirène de police 505 543
Star Wars-Combat au sabre laser 505 544
Téléphone des années 30 505 545
Ultrasons
persomobiles
81122 0899 706 222
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313
COMMENT TÉLÉCHARGER?
SMS» Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 505630 au 81122 pour la sonnerie Liberta.
TÉL» Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider
1000 LOGOS PRÉNOM
TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au 81122
Exemple: 505735Maelie au 81122
+ DE LOGOS PRÉNOM: PRENOMS au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !
8000 LOGOS & ANIMÉS
TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 81122
Exemple: envoyez par SMS 505753 au 81122 pour Bébé panda
+ DE LOGOS: LOGOS au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !
Ce logo s'anime sur votre portable !
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant de télécharger!
INFORMATIONS CONSOMMATEUR

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PAIEMENT PAR PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

❑ **Je m'abonne par prélèvement à Joystick au prix de 10,50 € par trimestre** (3 n°) **au lieu de 20,85 €*** — EP17

OU

PAIEMENT ANNUEL 13 NUMÉROS / 1 AN

❑ **Je m'abonne pour 1 an – 13 n° à Joystick au prix de 45,50 € au lieu de 90,35 €*** — E217

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....

Prénom*: ....

Société : ....

Adresse*: ....

Code Postal*: |_|_|_|_|_| Ville*: ....

Adresse email*: ....

Tél fixe*: .... Tél portable*: ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| (*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ DS Nintendo ❑ Wii ❑ Xbox 360

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

Yellow MEDIA

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❑ **Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Yellow Media**

❑ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|

validité minimale 2 mois

Date et Signature obligatoires :

PARTIE À REMPLIR POUR LE PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

Titulaire du compte à débiter :

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ....

Désignation du compte à débiter :

Code banque : |_|_|_|_|_| Code guichet : |_|_|_|_|_|

N° de compte : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Clé R.I.B. : |_|_|

Etablissement teneur du compte à débiter :

Etablissement : ....

Adresse : ....

C.P. et Ville : |_|_|_|_|_| ....

Date et Signature obligatoires :

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever, sur ce dernier, le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par Yellow Media.

Organisme créancier - Future France - Services abonnements - 18, 24 quai de la Marne 75 164 Paris Cedex 19 - N° national d'émetteur : 45 13 49

IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèques).

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,95€ (01/01/09). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/04/09. Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyellowmedia@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Yellow Media.